Buku Panduan Guru Seni Teater
untuk SD Kelas I

Penulis
Musthofa Kamal
Rifqi Risnadyatul Hudha

Penelaah
Deden Haerudin
Tria Sismalinda

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Ilustrator
Novel Varius Rizal Apriaji

Penata Letak (Desainer)
Abdur Rohman

Penyunting
Nurahmat Agustianto

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4, Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-338-4 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-507-4 (jil.1)

Isi buku ini menggunakan huruf Roboto 12/16 pt.
x, 182 hlm.: 21 x 29,7 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum dan buku teks pelajaran ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Hal ini sesuai dengan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1177 Tahun 2020 tentang Program Sekolah Penggerak. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, serta masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini, mulai dari penulis, penelaah, supervisor, editor, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

Kehadiran buku ini semoga dapat membantu Sahabat Guru untuk menumbuhkan bakat dan minat anak dalam bidang seni teater sejak dini. Buku ini juga dapat membantu Sahabat Guru mengajarkan siswa tentang cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal, sehingga siswa dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.

Di dalam buku ini, terdapat tujuan kegiatan, prosedur kegiatan, refleksi guru, asesmen, pengayaan, lembar kegiatan siswa, bahan bacaan siswa, bahan bacaan guru, dan daftar pustaka. Buku ini bersifat luwes. Artinya, Sahabat Guru juga dapat menggunakan alternatif pembelajaran atau memodifikasi kegiatan pembelajaran dengan memasukkan unsur budaya daerah maupun kearifan lokal. Sahabat Guru dapat memanfaatkan daftar pustaka yang dicantumkan dalam buku ini untuk menambah wawasan dan khazanah keilmuan.

Selamat berjuang mendidik generasi emas Indonesia dengan menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada mereka! Salam hormat.

Penulis

Daftar Isi

Petunjuk Penggunaan

Pendahuluan

A. Tujuan Buku Panduan Guru

Halo, Sahabat Guru! Sebelum mengajar seni teater di SD/MI kelas 1, ada beberapa hal yang perlu Sahabat Guru ketahui. Semoga kehadiran buku ini bisa membantu Sahabat Guru untuk menumbuhkan bakat dan minat anak dalam bidang seni teater sejak dini.

Sahabat Guru, seni teater yang diajarkan di SD/MI kelas 1 ini merupakan bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (mimesis), dan pengekspresian emosi melalui tubuh siswa dalam dimensi ruang dan waktu. Dengan bermain teater, siswa dapat mengasah daya pikir (imajinasi), mengenali, dan mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan cita rasa yang tinggi. Teater juga dapat mengajarkan siswa tentang cara berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal sehingga siswa dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah tabel berikut ini sebagai panduan implementasi Profil Pelajar Pancasila di dalam pembelajaran seni teater SD/MI kelas 1 pada buku ini.

Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia • Mengenal dan mencintai Tuhan YME Mengenali sifat-sifat utama Tuhan bahwa Dia Maha Esa dan Dia adalah Sang Pencipta Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. • Menghargai perbedaan dengan orang lain [illegible]	Unit 1, Kegiatan 1 • [illegible] • [illegible] Unit 1, Kegiatan 2 dan [illegible] • [illegible] • [illegible] Unit 2, Kegiatan 2 • [illegible]

Pendahuluan | vii

Pendahuluan

Bagian ini membantu Sahabat Guru mengetahui tujuan buku panduan guru, implementasi profil pelajar pancasila, karakteristik mata pelajaran seni teater sekolah dasar, alur capaian pembelajaran fase A, deskripsi mata pelajaran seni sekolah dasar kelas 1, dan strategi umum pembelajaran.

Judul Unit

Pada bagian ini, terdapat judul unit untuk mengetahui kegiatan yang akan dilakukan.

Tujuan Pembelajaran

Pada bagian ini, terdapat paparan target yang harus dicapai setelah kegiatan pembelajaran. Bagian tujuan pembelajaran juga membantu Sahabat Guru merancang kegiatan pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Seni Teater
Buku Guru SD/MI Kelas 1
Penulis: Musthofa Kamal dan Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN:

UNIT 1
Mengenal Dunia Teater

Alokasi Waktu: 11x35 menit

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat berbagai macam ekspresi.
2) Siswa meniru berbagai macam gerak, suara, dan emosi.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada gerak, suara, dan emosi yang diperankan temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan gerak tubuh, suara, dan karakter yang dimainkan.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran dengan properti, gerak tubuh, emosi, dan suara yang sesuai.

Peta Konsep

Bagian ini membantu Sahabat Guru mengetahui tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan Pembelajaran

Bagian ini adalah prosedur kegiatan yang akan Sahabat Guru lakukan. Pada bagian ini, Sahabat Guru boleh memodifikasi kegiatan pembelajaran, tetapi harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Ayo Berkenalan!

Tujuan kegiatan	:	Mengenalkan konsep teater melalui permainan.
Elemen	:	Mengalami.
Subelemen	:	Olah tubuh.
Alokasi waktu	:	4x35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan pertama untuk introduksi. Yuk, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru bisa lebih maksimal dalam mengajar!

1) Siapkanlah ruang yang besar agar siswa bisa bergerak dengan leluasa. Sahabat Guru juga dapat mengajak siswa belajar sambil bermain di luar kelas.
2) Siapkanlah gambar bermacam-macam emoji seperti berikut.

Senang Marah Sedih Bosan

Gambar 1.1.1: emoji senang, marah, sedih, dan bosan.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kegiatan awal atau bisa juga disebut kegiatan introduksi. Sebelum masuk pada materi teater yang sesungguhnya, siswa diajak melakukan kegiatan perkenalan yang di dalamnya berisi konsep teater, yaitu gerak dan vokal atau suara. Kegiatan ini juga bisa melatih konsentrasi dan rasa percaya diri siswa. Ada empat permainan pada kegiatan introduksi ini. Keempat permainan tersebut bisa digunakan untuk dua kali pertemuan. Artinya, dalam satu pertemuan, Sahabat Guru bisa menggunakan dua permainan. Dua permainan selanjutnya bisa dimainkan pada pertemuan yang akan datang.

4 | Seni Teater SD/MI Kelas I

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5

Nama : ____________

Kelas : ____________

Bermain Pertunjukan

Seandainya kamu berperan sebagai penjual makanan di kantin sekolah, kostum dan benda apa yang kamu pilih? Jawablah dengan memberi tanda centang (✓)!

Catatan Guru:

32 | Seni Teater SD/MI Kelas I

Lembar Kerja Siswa

Berisi lembar kerja yang harus dikerjakan oleh siswa. Bagian ini dapat digandakan dan dibagikan kepada siswa.

Asesmen

Pada bagian ini, terdapat asesmen sikap dan keterampilan. Sahabat Guru juga dapat memodifikasi asesmen ini.

IV Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 5.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang : Siswa dapat meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang : Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan percaya diri.
Melebihi ekspektasi : Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan penuh percaya diri dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

Mengenal Dunia Teater | 33

bisa menayangkan pertunjukan teater tradisional melalui proyektor. Sahabat Guru bisa mencari video teater tradisional melalui *YouTube*, misalnya pertunjukan wayang kulit, wayang orang, drama gong, lenong, mak yong, dan lain-lain.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa sudah mengenal dunia teater dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 1 ini, yaitu: (1) ayo berkenalan, (2) ayo bermain cermin ekspresi, (3) ayo bermain dan bergerak, (4) ayo menonton pertunjukan, serta (5) ayo bermain pertunjukan. Apakah siswa sudah memahami dunia teater? Berilah tanda centang (P) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa mengetahui berbagai macam ekspresi dalam kehidupan sehari-hari?			
2.	Apakah siswa bisa mempraktikkan berbagai macam ekspresi?			
3.	Apakah siswa mengetahui fungsi tubuhnya?			
4.	Apakah siswa bisa melakukan oleh gerak?			
5.	Apakah siswa bisa mengucapkan vokal dengan benar?			
6.	Apakah siswa bisa memadukan emosi dengan vokal?			
7.	Apakah siswa bisa meniru berbagai macam gerak?			
8.	Apakah siswa bisa meniru karakter dengan menggunakan properti?			

Jika Sahabat Guru menjawab kedelapan pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada siswa.

Mengenal Dunia Teater | 35

Refleksi Guru

Pada bagian ini, terdapat pertanyaan-pertanyaan untuk membantu Sahabat Guru merefleksi keberhasilan mengajar.

Bahan Bacaan Siswa

Bagian ini adalah bahan bacaan yang harus dibagikan kepada siswa. Siswa dapat membacanya sendiri atau bersama orang tuanya.

VIII. Bahan Bacaan Guru

A. Teater Anak

Teater adalah istilah lain dari drama. Dalam arti luas, teater adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak, misalnya wayang orang, ludruk, reog, lenong, dan lain-lain. Teater bisa menjadi sarana pendidikan. Teater bisa juga dijadikan sebagai sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Jadi, teater sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Akting merupakan perluasan tingkah manusia sehari-hari. Manusia dalam hidupnya bergerak, berbicara, dan memiliki emosi. Setiap hari manusia berada di pentas kehidupan. Pentas tersebut adalah rumah, sekolah, kantor, pasar, dan lain-lain.

Aktor dan aktris yang berekspresi di atas pentas juga mempunyai kehidupan. Peran mereka di atas pentas tidak sama dengan kehidupannya di dunia nyata. Oleh karena itu, sebelum pementasan perlu diadakan latihan.

Teater yang diperankan oleh anak memerlukan bimbingan khusus. Anak-anak memiliki naluri meniru. Coba Sahabat Guru perhatikan apa yang dimainkan anak-anak kelas 1 sekolah dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, sekolah-sekolahan, mobil-mobilan, dan lain-lain.

Sebagai contoh, dalam permainan rumah-rumahan, ada yang berperan sebagai ibu yang menggendong anaknya. Anak yang digendong adalah boneka. Si ibu dikisahkan pergi berbelanja ke pasar. Sesekali, si ibu menimang-nimang anaknya yang menangis sembari menawar barang-barang di pasar layaknya seorang ibu di kehidupan nyata.

Ada juga yang memilih bermain sekolah-sekolahan. Dalam permainan itu, tentu yang mendapat peran sebagai guru dan ada pula sebagai siswa. Anak yang berperan sebagai guru akan bergaya dan berbicara seperti guru pada umumnya. Sementara itu, anak yang berperan sebagai siswa juga bergaya dan berbicara layaknya siswa pada umumnya.

Anak-anak dalam drama tersebut tidak memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan skenario. Mereka tidak memerlukan waktu berjam-jam. Mereka hanya berdiskusi beberapa menit untuk menentukan temanya saja, lalu mereka menentukan peran. Kalau mereka sepakat dengan tema penjual dan pembeli, mereka harus menentukan peran sebagai penjual atau pembeli.

48 | Seni Teater SD/MI Kelas I

Bahan Bacaan Guru

Pada bagian ini, terdapat bahan bacaan untuk Sahabat Guru. Sahabat Guru dapat membacanya sebelum melakukan Kegiatan 1.

Kamus Teater

Aktor : Laki-laki yang berperan menjadi tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film.
Aktris : Perempuan yang berperan menjadi tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film.
Peran : Sikap atau perilaku yang diharapkan sesuai dengan karakter tokoh.
Properti : Perlengkapan yang dibutuhkan aktor dan aktris untuk berperan.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Iswantara, N. 2016. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Purwatiningsih & Hartini, N. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

50 | Seni Teater SD/MI Kelas I

Daftar Referensi

Bagian ini merupakan daftar buku yang bisa Sahabat Guru gunakan untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Pendahuluan

A. Tujuan Buku Panduan Guru

Halo, Sahabat Guru! Sebelum mengajar seni teater di SD kelas I, ada beberapa hal yang perlu Sahabat Guru ketahui. Semoga kehadiran buku ini bisa membantu Sahabat Guru untuk menumbuhkan bakat dan minat anak dalam bidang seni teater sejak dini.

Sahabat Guru, seni teater yang diajarkan di SD kelas I ini merupakan bentuk pengenalan, pemahaman, pengolahan, peniruan (mimesis), dan pengekspresian emosi melalui tubuh siswa dalam dimensi ruang dan waktu. Dengan bermain teater, siswa dapat mengasah daya pikir (imajinasi), mengenali, dan mengembangkan potensi diri untuk meningkatkan cita rasa yang tinggi. Teater juga dapat mengajarkan cara berkomunikasi kepada siswa, baik secara verbal maupun nonverbal, sehingga siswa dapat berinteraksi dan bergaul lebih baik dengan lingkungan sekitarnya.

B. Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Selaras dengan tujuan jangka panjang dari kurikulum, maka dirumuskanlah tabel berikut ini sebagai panduan implementasi profil Pelajar Pancasila di dalam pembelajaran seni teater SD kelas I pada buku ini.

Tabel Implementasi Profil Pelajar Pancasila

Profil Pelajar Pancasila	Implementasi
1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia • **Mengenal dan mencintai Tuhan YME** Mengenali sifat-sifat utama Tuhan bahwa Dia Maha Esa dan Dia adalah Sang Pencipta Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. • **Menghargai perbedaan dengan orang lain** Mengenali perbedaan fisik dan sikap antara dirinya dengan orang lain dan mengekspresikan-nya secara positif. Mendengarkan dengan baik pendapat temannya, baik itu sama maupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.	**Unit 1, Kegiatan 1** • Mensyukuri nikmat yang diberikan Tuhan dalam bentuk kesehatan tubuh, pancaindra, akal, dan perasaan. • Memanfaatkan kesehatan tubuh untuk menikmati alam, bergerak, berbicara, berpikir, berempati, dan berekspresi. **Unit 1, Kegiatan 2 dan 5** • Mengenali dan menghargai perbedaan dirinya dengan orang lain melalui sikap dan pendapat secara sopan dan santun. • Menghargai teman/kelompok yang tampil di panggung dengan memberikan apresiasi yang baik melalui tepuk tangan. **Unit 2, Kegiatan 2** • Mengenali karakteristik perbedaan dalam kerja kelompok dan menerima masukan/kritik dengan mengutarakan kata-kata yang sopan dan santun.

2. BERGOTONG-ROYONG **Kerja sama** Menerima tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama.	**Unit 1, Kegiatan 3** • Berbagi tugas dengan teman sekelompok untuk membawa mainan yang akan digunakan sebagai properti pementasan. **Unit 2, Kegiatan 3** • Bekerja sama dalam menyiapkan dan mencari properti di sekitar sekolah untuk pementasan tablo. **Unit 4, Kegiatan 3** • Bekerja sama dalam menyiapkan dan membuat properti topeng, topi, dan lainnya dari kertas untuk pementasan lakon drama pendek.
3. MANDIRI **Mengenali emosi dan pengaruhnya** Mengenali berbagai emosi diri yang dialami dan menggambarkan situasi emosi tersebut dengan kata-kata.	**Unit 1, Kegiatan 1** • Mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya. **Unit 2, Kegiatan 1** • Memperagakan berbagai macam ekspresi melalui gerak dan kata-kata dalam permainan "Kamu Menjadi". **Unit 3, Kegiatan 2** • Memperagakan profesi yang pernah dilihat siswa melalui gerak, vokal, dan ekspresi dalam permainan pantomim profesi.
4. MANDIRI **Mengembangkan refleksi diri** Melakukan refleksi terhadap apa yang telah dipelajari tentang dirinya sendiri berdasarkan pengalaman di rumah dan sekolah.	**Unit 1, 2, 3, dan 4** • Pada setiap bagian refleksi di akhir pembelajaran, siswa dapat mengutarakan pengalaman apa yang didapatnya selama belajar di kelas dan mempersiapkan tugas di rumah.
5. KREATIF **Elemen menghasilkan gagasan yang orisinal** Menggabungkan beberapa gagasan menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna untuk mengekspresikan pikiran atau perasaan.	**Unit 1, Kegiatan 5** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamatinya serta mengombinasikan properti dengan peran yang dimainkan. **Unit 2, Kegiatan 3** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan dalam mempersiapkan properti serta mementaskan tablo secara berkelompok. **Unit 3, Kegiatan 4** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan berdasarkan peristiwa yang pernah dialami dan mengimajinasikannya dalam bentuk gerak dan suara dalam permainan pantomim. **Unit 4, Kegiatan 3 dan 4** • Siswa berlatih menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk menyiapkan properti dan kostum pentas berdasarkan peran aktor dan menyajikan dalam bentuk pementasan drama sederhana.

C. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Teater Sekolah Dasar

Sahabat Guru, buku ini didasarkan pada empat alur capaian pembelajaran, yaitu: (1) siswa mampu mengenali manusia sebagai unsur utama pemeranan (tubuh, vokal, dan ingatan emosinya); (2) siswa mampu mengingat, merekam, dan menuangkan pengalaman pribadinya dari satu peristiwa melalui gerak tubuh, suara, dan emosinya; (3) siswa mampu mendeskripsikan pengalaman pribadinya di masa lalu dalam bentuk penampilan di depan orang lain; serta (4) siswa menghasilkan dan mengomunikasikan idenya melalui tubuh dan pengalamannya (mimesis).

D. Alur Capaian Pembelajaran Fase A

Pada akhir fase A, siswa mulai memahami ilmu bermain teater atau seni peran secara sederhana sebagai cara mengelola diri sendiri (*self-awareness*), mengamati orang lain dan lingkungan, mampu mengobservasi ragam karakter tokoh berdasar analisis fisik dengan meniru kebiasaan seseorang (*mimesis*), serta mampu menampilkan dirinya di depan orang lain.

Siswa akan mempelajari teater dengan:
- mengamati tingkah laku diri sendiri dan orang di sekitarnya (keluarga, lingkungan, dan teman dekat);
- melakukan penampilan di depan orang lain untuk mengasah percaya diri (dasar); dan
- menyaksikan pertunjukan para seniman Indonesia.

Dalam fase ini, siswa diharapkan:
- bermain seni peran sederhana untuk memperkenalkan konsep teater;
- melakukan kegiatan pemanasan melalui permainan (nyanyian, gerak imajinasi, suasana, dan lingkungan);
- melakukan permainan untuk mengolah tubuh dan eksplorasi suara (suara perut, diafragma, dada, leher dan hidung, gerak dan lagu), menirukan gaya dan karakter orang lain dengan gerak imajinasi;
- membuat properti dan kostum sederhana untuk pentas; dan
- mementaskan tablo dan pertunjukan teater sederhana.

E. Deskripsi Singkat Mata Pelajaran Seni Teater SD Kelas I

Buku Seni Teater SD kelas I dipersiapkan untuk memperkenalkan siswa tentang seni teater yang merupakan cakupan Seni Budaya dan Prakarya. Dalam buku ini, siswa diajak bermain untuk mengenal dunia teater, mengenal diri sendiri dan menghargai perbedaan orang lain, bekerja sama mempersiapkan properti dan kostum pementasan, serta berani tampil di depan umum melalui permainan tablo dan pertunjukan sederhana. Buku ini berisi empat unit yang harus diajarkan kepada siswa. Keempat unit tersebut adalah (1) mengenal dunia teater, (2) serunya bermain tablo, (3) serunya bermain pantomim, dan (4) berkreasi dan berkolaborasi. Semua kegiatan pembelajaran dalam unit tersebut dikemas dalam bentuk permainan.

F. Strategi Umum Pembelajaran

Secara umum, strategi pembelajaran yang digunakan dalam buku ini menggunakan model inkuiri terbimbing. Dalam model tersebut, siswa diberi kesempatan untuk mengalami berbagai kegiatan belajar sambil bermain yang dipandu oleh guru untuk mencari dan menemukan makna teater dan berbagai ekspresi, gerak tubuh, dan suara. Dalam seluruh kegiatan pada keempat unit buku ini, siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawabannya sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan. Kegiatan refleksi yang dilakukan guru bersama siswa di setiap akhir pembelajaran dimaksudkan agar siswa mampu menemukan sendiri makna dan intisari pengetahuan dari hal yang telah dipelajarinya. Dengan begitu, diharapkan sikap percaya diri siswa makin bertambah. Tujuan penggunaan model pembelajaran inkuiri terbimbing adalah untuk mengembangkan imajinasi siswa secara sistematis, logis, dan kritis dalam meniru ekspresi, gerak tubuh, dan suara.

G. Matriks Pembelajaran Seni Teater SD Kelas I

<table>
<tr><th>Unit</th><th>Elemen</th><th>Tujuan Pembelajaran</th><th>Aktivitas</th></tr>
<tr><td rowspan="3">UNIT 1 Mengenal Dunia Teater</td><td>Elemen A:
MENGALAMI

Sub-elemen:
1. Konsentrasi
2. Observasi
3. Olah tubuh
4. Olah suara/vokal</td><td>Siswa mengingat ekspresi yang pernah dialami.

Siswa mengalami dan mengamati gerak.</td><td rowspan="3">Kegiatan 1:
Ayo Berkenalan!
Permainan 1: Berkenalan dan berpose

Permainan 2: Permainan “lampu patung lucu”

Permainan 3: Permainan “monster jadi orang baik”

Permainan 4: Permainan sesi memberi emoji

Kegiatan 2:
Permainan Cermin Ekspresi
Tujuan kegiatan: Siswa mengetahui berbagai macam ekspresi dari yang pernah dialami dan diamatinya sendiri. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri siswa.

Kegiatan 3: Ayo Bernyanyi dan Bergerak!

Tujuan kegiatan: Siswa dapat bergerak seperti yang pernah dialami dan diamati serta bernyanyi untuk melatih kejelasan vokal.</td></tr>
<tr><td>Elemen B:
MENCIPTAKAN
(MAKING/CREATING)

Sub-elemen:
1. Imajinasi
2. Irama
3. Mimesis
4. Improvisasi
5. Pengenalan ruang dan waktu</td><td>Siswa menciptakan gerak, suara, dan emosi dari pertunjukan yang dilihat.</td></tr>
<tr><td>Elemen C:
MEREFLEKSIKAN
(REFLECTING)

Sub-elemen:
1. Ingatan emosi (apresiasi)</td><td>Siswa merefleksi berbagai macam ekspresi, gerak, dan vokal dari yang pernah dialami dan diamatinya sendiri.</td></tr>
</table>

	Elemen D: **BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK** Sub-elemen: 1. Bermain dengan properti 2. Kerja ansambel	Siswa mengombinasikan properti dengan peran yang dimainkan.	**Kegiatan 4: Ayo Menonton Pertunjukan!** Tujuan kegiatan: Siswa memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di panggung serta mengenal seniman dan karya-karyanya. **Kegiatan 5: Ayo Bermain Pertunjukan!** Tujuan kegiatan: Melatih siswa bermain teater dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamatinya serta melatih siswa mengombinasikan properti dengan peran yang dimainkan.
	Elemen E: BERDAMPAK (IMPACTING) Sub-elemen: 1. Pertunjukan	Siswa mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.	
UNIT 2 Serunya Bermain Tablo	Elemen A: **MENGALAMI** Sub-elemen: 1. Konsentrasi 2. Observasi 3. Olah tubuh 4. Olah suara/vokal	Siswa dapat mengingat pengalaman emosi dan peristiwa kemudian.	**Kegiatan 1: Mengingat Pengalaman Emosi dan Peristiwa** Tujuan kegiatan: Siswa dapat mengingat pengalaman emosi dan peristiwa kemudian menirukannya melalui gerak tubuh. **Kegiatan 2: Berekspresi Berdasarkan Pengalaman** Tujuan kegiatan: Siswa mampu berpikir secara artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh. **Kegiatan 3: Mementaskan Tablo** Tujuan kegiatan: Siswa mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.
	Elemen B: **MENCIPTAKAN** (*MAKING/CREATING*) Sub-elemen: 1. Imajinasi 2. Irama 3. Mimesis 4. Improvisasi 5. Pengenalan ruang dan waktu	Siswa meniru emosi dan peristiwa melalui gerak tubuh.	
	Elemen C: **MEREFLEKSIKAN** (*REFLECTING*) Sub-elemen: 1. Ingatan emosi	Siswa merefleksi emosi dan peristiwa yang ditiru.	

	Elemen D: **BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK** Sub-elemen: 1. Bermain dengan properti 2. Kerja ansambel	Siswa mampu berpikir secara artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.	
	Elemen E: **BERDAMPAK** (*IMPACTING*) Sub-elemen: 1. Pertunjukan	Siswa mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.	
UNIT 3 Serunya Bermain Pantomim	Elemen A: **MENGALAMI** Sub-elemen: 1. Konsentrasi 2. Observasi 3. Olah tubuh 4. Olah suara/vokal	Siswa mengingat gerak yang sesuai cerita yang akan ditampilkan. Siswa mengingat karakter yang pernah dilihatnya.	**Kegiatan 1:** **Memperagakan Cerita** Tujuan kegiatan: Siswa memperagakan cerita tentang dirinya. **Kegiatan 2:** **Bermain Pantomim Profesi** Tujuan kegiatan: Siswa mengingat dan meniru karakter yang pernah dilihatnya. **Kegiatan 3: Bermain Benda di Sekitar** Tujuan kegiatan: Siswa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan memperagakannya sebagai properti pementasan.
	Elemen B: **MENCIPTAKAN** (*MAKING/CREATING*) Sub-elemen: 1. Imajinasi 2. Irama 3. Mimesis 4. Improvisasi 5. Pengenalan ruang dan waktu	Siswa menciptakan gerak sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan. Siswa meniru karakter yang pernah dilihatnya. Siswa menciptakan gerak dengan menggunakan benda di sekitarnya.	
	Elemen C: **MEREFLEKSIKAN** (*REFLECTING*) Sub-elemen: 1. Ingatan emosi	Siswa merefleksi olah tubuh, suara, dan mimik saat memperagakan cerita.	

	Elemen D: **BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK** Sub-elemen: 1. Bermain dengan properti 2. Kerja ansambel	Siswa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan memperagakannya sebagai properti pementasan.	**Kegiatan 4: Bermain Pantomim Peristiwa** Tujuan kegiatan: Siswa dapat berimajinasi atau meniru peristiwa di sekitarnya.
	Elemen E: **BERDAMPAK** (*IMPACTING*) Sub-elemen: 1. Pertunjukan	Siswa meniru karakter tertentu dengan menggunakan properti.	
UNIT 4 Berekspresi dan Berkreasi	Elemen A: **MENGALAMI** Sub-elemen: 1. Konsentrasi 2. Observasi 3. Olah tubuh 4. Olah suara/vokal	Siswa mengingat olah tubuh dan suara sesuai dengan peran. Siswa mengingat olah suara/vokal dan suara sesuai dengan peran.	**Kegiatan 1: Meniru Karakter** Tujuan kegiatan: Siswa melakukan kegiatan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran. **Kegaitan 2: Menyiapkan Properti** Pentas Tujuan kegiatan: Siswa mampu menggunakan properti sesuai dengan peran. **Kegiatan 3: Waktunya Pentas** Tujuan kegiatan: Siswa mampu mementaskan pertunjukan drama sederhana di depan kelas.
	Elemen B: **MENCIPTAKAN** (*MAKING/CREATING*) Sub-elemen: 1. Imajinasi 2. Irama 3. Mimesis 4. Improvisasi 5. Pengenalan ruang dan waktu	Siswa menciptakan gerak sesuai dengan cerita yang akan ditampilkan. Siswa meniru karakter yang pernah dilihatnya. Siswa menciptakan gerak dengan menggunakan benda di sekitarnya.	
	Elemen C: **MEREFLEKSIKAN** (*REFLECTING*) Sub-elemen: 1. Ingatan emosi	Siswa melakukan kegiatan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran.	

	Elemen D: **BERPIKIR DAN BEKERJA ARTISTIK** Sub-elemen: 1. Bermain dengan properti 2. Kerja ansambel	Siswa mampu menggunakan properti sesuai dengan peran.	
	Elemen E: **BERDAMPAK** (*IMPACTING*) Sub-elemen: 1. Pertunjukan	Siswa mampu mementaskan pertunjukan drama sederhana di depan kelas.	

H. Implementasi Buku Panduan Guru

Secara umum, perencanaan setiap unit dan langkah-langkah pembelajaran di dalam Buku Panduan Guru ini dibuat dengan berbagai pertimbangan, yaitu:

- alokasi waktu untuk setiap kegiatan atau pertemuan adalah maksimal 2 jam pelajaran dengan durasi 35 menit per 1 jam pelajaran (total 70 menit),
- estimasi jumlah murid dalam satu kelas berkisar antara 10–30 orang, dan
- sarana dan prasarana penunjang pembelajaran mudah untuk diakses atau dipersiapkan oleh sekolah di semua wilayah Indonesia, termasuk wilayah daerah tertinggal, terdepan dan terluar.

Sahabat Guru, perhatikan baik-baik total alokasi waktu tiap unit agar kegiatan dalam satu tahun terpenuhi semua. Jika sekolah Sahabat Guru sudah mempunya sarana dan prasarana yang bagus untuk melakukan berbagai kegiatan dalam buku ini, Sahabat Guru bisa memanfaatkannya. Akan tetapi, jika sekolah Sahabat Guru belum memiliki sarana dan prasarana yang memadai, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembelajaran alternatif.

Penulisan Buku Panduan Guru ini juga mempertimbangkan kemampuan guru dalam mengajarkan mata pelajaran teater di sekolah. Penulis menyadari bahwa kurangnya ketersediaan guru seni teater di setiap sekolah menyebabkan tanggung jawab penting ini harus diambil alih oleh Sahabat Guru yang awam dalam dunia pendidikan teater di tingkat sekolah dasar. Untuk itulah langkah-langkah dalam buku ini dibuat secara terperinci dengan beberapa alternatif atau pilihan kegiatan untuk dilakukan. Begitu juga bagi Sahabat Guru yang berlatar belakang seni teater atau pendidikan seni teater, buku ini masih tetap relevan untuk digunakan.

Sahabat Guru, kegiatan yang telah disusun dalam buku ini diharapkan tidak menjadi batasan yang kaku, sebaliknya justru memantik kreativitas Sahabat Guru untuk memodifikasi dan bahkan menggantinya dengan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks sekolah/kelas tempat Sahabat Guru mengajar.

Sahabat Guru, demikian penjelasan singkat buku ini. Di mana pun Sahabat Guru berada, semoga selalu bersemangat mencerdaskan generasi emas Indonesia!

Salam hormat!

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater SD untuk Kelas I
Penulis: Musthofa Kamal dan Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN: 978-602-244-341-4

UNIT 1
Mengenal Dunia Teater

Alokasi Waktu: 11x35 menit

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat berbagai macam ekspresi.
2) Siswa meniru berbagai macam gerak, suara, dan emosi.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada gerak, suara, dan emosi yang diperankan temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan gerak tubuh, suara, dan karakter yang dimainkan.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran dengan properti, gerak tubuh, emosi, dan suara yang sesuai.

Peta Konsep

Kegiatan 4
Ayo Menonton Pertunjukan!
Kegiatan 5
Ayo Bermain Pertunjukan!
5. Siswa memainkan peran dengan properti, gerak tubuh, dan suara yang sesuai.
4. Siswa menggabungkan properti pendukung dengan gerak tubuh, suara, dan karakter yang dimainkan.
3. Siswa memberi saran atau pendapat secara santun.
Kegiatan 3
Ayo Bermain dan Bergerak!
Kegiatan 1
Ayo Berkenalan!
2. Siswa meniru berbagai macam gerak, suara, dan emosi.
1.Siswa mengingat berbagai macam ekspresi.
Unit 1
Mengenal Dunia Teater
Kegiatan 2
Ayo Bermain Cermin Ekspresi!

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa **mengingat** berbagai macam ekspresi.
2) Siswa **meniru** berbagai macam gerak, suara, dan emosi.
3) Siswa **memberi** saran atau pendapat yang santun pada gerak, suara, dan emosi yang diperankan temannya.
4) Siswa **menggabungkan** properti pendukung dengan gerak tubuh, suara, dan karakter yang dimainkan.
5) Siswa **berkolaborasi** memainkan peran dengan properti, gerak tubuh, emosi, dan suara yang sesuai.

II. Deskripsi

Terdapat lima kegiatan yang bisa Sahabat Guru temukan pada unit ini, yaitu (1) ayo berkenalan, (2) ayo bermain cermin ekspresi, (3) ayo bermain dan bergerak, (4) ayo menonton pertunjukan, dan (5) ayo bermain pertunjukan. Kegiatan 1 merupakan kegiatan introduksi. Kegiatan tersebut berupa permainan perkenalan dengan teman. Meskipun demikian, kegiatan tersebut tidak hanya berisi perkenalan saja, tetapi juga memuat ilmu dasar teater, yaitu bergerak, bersuara, konsentrasi, dan percaya diri.

Ada empat elemen pada unit ini, yaitu mengalami, mencipta, merefleksi, dan berpikir artistik. Kegiatan 2, ayo bermain cermin, mengandung elemen mengalami. Siswa diajak untuk mengetahui berbagai macam ekspresi dari pengalaman pribadi dan pengamatannya terhadap orang-orang di sekitarnya. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri siswa. Kegiatan 3, ayo bernyanyi dan bergerak, mengandung elemen mengalami dan merefleksi. Pada langkah ini, siswa diajak untuk bergerak seperti yang pernah dialami dan diamatinya serta bernyanyi untuk melatih kejelasan vokal. Pada akhir unit ini, siswa diajak untuk merefleksi kegiatan yang sudah dilakukannya. Kegiatan 4, ayo menonton pertunjukan, mengandung elemen mencipta dan merefleksi. Pada langkah ini, siswa diajak untuk memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas panggung serta mengenal seniman dan karya-karyanya. Setelah menonton pertunjukan, siswa diajak untuk merefleksi kegiatan yang sudah dilakukannya. Kegiatan 5 mengandung elemen mencipta dan berpikir artistik. Langkah ini melatih siswa bermain teater dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamatinya serta melatih siswa mengombinasi properti dengan peran yang dimainkannya.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Ayo Berkenalan!

Tujuan kegiatan	:	Mengenalkan konsep teater melalui permainan.
Elemen	:	Mengalami.
Subelemen	:	Olah tubuh.
Alokasi waktu	:	4x35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan pertama untuk introduksi. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru bisa lebih maksimal dalam mengajar!

1) Siapkanlah ruang yang besar agar siswa bisa bergerak dengan leluasa. Sahabat Guru juga dapat mengajak siswa belajar sambil bermain di luar kelas.
2) Siapkanlah gambar bermacam-macam emoji seperti berikut ini!

Gambar 1.1: Emoji senang, marah, sedih, dan bosan.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kegiatan awal atau bisa juga disebut kegiatan introduksi. Sebelum masuk pada materi teater yang sesungguhnya, siswa diajak melakukan kegiatan perkenalan yang di dalamnya berisi konsep teater, yaitu gerak dan vokal atau suara. Kegiatan ini juga bisa melatih konsentrasi dan rasa percaya diri siswa. Ada empat permainan pada kegiatan introduksi ini. Keempat permainan tersebut bisa digunakan untuk dua kali pertemuan. Artinya, dalam satu pertemuan, Sahabat Guru bisa menggunakan dua permainan. Dua permainan selanjutnya bisa dimainkan pada pertemuan yang akan datang.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru menyampaikan tujuan permainan kepada siswa, yaitu saling mengenal, melatih konsentrasi dan rasa percaya diri, serta menggerakkan tubuh dan melatih vokal atau suara. Setelah itu, Sahabat Guru dapat menjelaskan aturan permainan sebagai berikut.

1) Ada empat permainan introduksi sebelum permainan teater dimulai. Hari ini siswa melakukan dua permainan. Permainan pertama adalah berkenalan dan berpose. Permainan kedua adalah patung lucu. Kegiatan kali ini bertujuan untuk mengenal lebih dekat pribadi antarsiswa. Siswa juga belajar berekspresi dan melatih konsentrasi.
2) Kegiatan pertama adalah kegiatan perkenalan yang unik. Siswa harus bisa berpose saat menyebut namanya. Dalam permainan ini, siswa harus mengingat tiga nama temannya. Kalau ada siswa yang tidak bisa mengingat tiga nama temannya, siswa tersebut harus berpose lagi dan berkata, “Maaf, aku akan berkenalan lagi.”
3) Kegiatan kedua adalah permainan “lampu patung lucu”. Dalam permainan ini, siswa harus mengingat kode lampu. Lampu merah berarti siswa harus mematung dan bergaya lucu. Lampu hijau berarti siswa harus berjalan. Siswa bisa berjalan ke kiri dan ke kanan sesuai keinginannya. Lampu kuning berarti siswa harus bertepuk tangan.
4) Kegiatan ketiga adalah permainan “monster jadi orang baik”. Dalam permainan ini, salah satu siswa menjadi monster, sedangkan siswa yang lain harus melangkah pelan mendekati monster. Saat monster menengok ke belakang, siswa yang lain harus berhenti mematung dan berpose lucu.
5) Kegiatan keempat adalah permainan memberi emoji. Dalam permainan ini, siswa mencentang emoji yang sesuai dengan perasaannya di lembar kerja.

Introduksi

Sahabat Guru, sebelum melakukan kegiatan inti, lakukanlah kegiatan introduksi berikut ini agar siswa bisa memahami aturan permainan.

1) Berilah contoh berkenalan dan berpose. Mintalah siswa menirukan.
2) Pandulah siswa mengucapkan, “Maaf, aku akan berkenalan lagi.” Ini untuk melatih siswa yang tidak ingat nama temannya.
3) Pandulah siswa dengan menyebut warna lampu. Katakan, “Lampu merah!”. Kemudian, mintalah siswa mematung. Berilah contoh terlebih dahulu. Katakan, “Lampu hijau!”. Selanjutnya, mintalah siswa berjalan sesuai keinginannya. Beri contoh terlebih dahulu. Katakan, “Lampu kuning!”. Lantas, mintalah siswa bertepuk tangan. Beri contoh terlebih dahulu.

4) Berilah contoh melakukan permainan "monster jadi orang baik" kepada siswa. Mintalah siswa berperan sebagai monster dan orang yang akan menyadarkan monster menjadi orang baik.
5) Tunjukkan emoji dan tanyakan kepada siswa, "Ini ekspresi apa?"

2. Kegiatan Inti

Permainan 1: Berkenalan dan Berpose

Tujuan permainan ini adalah mengenal lebih dekat pribadi antarsiswa dan belajar percaya diri. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa membentuk formasi lingkaran dan berdiri.
2) Siswa secara bergilir menyebut namanya dan berpose, misalnya: *namaku Bimo* (sambil melompat), *namaku Arga* (sambil melipat tangan ke pinggang), *namaku Salsa* (sambil melekatkan tangan kanan dan kiri seperti akan bersalaman), dan lain-lain.
3) Setelah semua siswa selesai menyebut nama dan berpose, kegiatan selanjutnya adalah perkenalan dengan lirik.
4) Siswa masih pada posisi berdiri dan formasi melingkar.
5) Siswa secara bergilir memperkenalkan diri dengan lirik berikut ini:

    Halo, namaku [...]!
    Halo, namamu siapa?
    Misalnya:
    Halo, namaku Diva!
    Halo, namamu siapa?

6) Lalu, teman yang ada di sampingnya menjawab:

    Halo, namaku Rino!
    Halo, namamu siapa?

7) Mintalah siswa melakukan perkenalan tersebut secara bergiliran.

Pandulah siswa untuk mengingat nama siswa yang lainnya. Sahabat Guru bisa menunjuk salah satu siswa, lalu memintanya untuk menyebut tiga nama temannya. Bila siswa itu tidak bisa mengingat tiga nama temannya, maka dia harus berpose lagi dan berkata, "Maaf, aku akan berkenalan lagi."

Permainan 2: Permainan "Lampu Patung Lucu"

Tujuan permainan ini adalah melatih konsentrasi dan belajar percaya diri. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

1) Pandulah siswa membentuk formasi lingkaran.
2) Jelaskanlah kepada siswa bahwa ada tiga warna lampu, yaitu merah, kuning, dan hijau.
3) Saat Sahabat Guru berkata, "Lampu merah!" maka siswa harus mematung dan bergaya lucu
4) Saat Sahabat Guru berkata, "Lampu hijau!" maka siswa harus berjalan. Siswa boleh berjalan ke kiri dan ke kanan sesuai keinginannya.
5) Saat Sahabat Guru berkata, "Lampu kuning!" maka siswa harus bertepuk tangan keras-keras.
6) Siswa yang tidak menaati aturan itu akan menjadi patung dan harus berpose hingga ada siswa yang membangunkannya.
7) Saat Sahabat Guru berkata, "Lampu hijau!" maka siswa harus berjalan. Pada saat itu, siswa lain boleh membangunkan siswa yang menjadi patung.

Permainan 3: Permainan "Monster Jadi Orang Baik"

Tujuan permainan ini adalah melatih siswa untuk bergerak. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

1) Pilihlah salah satu siswa menjadi monster.
2) Kalau di sekolah ada topeng, siswa yang menjadi monster boleh mengenakan topeng.
3) Jika tidak ada topeng, tidak apa-apa, permainan tetap bisa dilanjutkan. Sahabat Guru bisa menggunakan apa saja yang bisa menjadi tanda siswa pemeran monster. Sebagai contoh, Sahabat Guru bisa melipat kertas koran bekas, lalu dililitkan ke kepala siswa yang menjadi monster.
4) Berilah intruksi bahwa siswa yang lain harus menjauh dari monster. Siswa harus melangkah pelan untuk mendekati monster dengan tujuan menepuk bahu monster sambil berkata, "Jadilah orang yang baik!"
5) Ketika monster menengok, siswa harus berhenti dan berpose seperti patung dengan wajah yang lucu.
6) Jika ada siswa yang bergerak saat monster menengok, siswa itu harus kembali ke titik awal permainan dan ikut permainan lagi dari titik tersebut.
7) Pemenangnya adalah siswa yang berhasil menepuk bahu monster sambil berkata, "Jadilah orang baik!"

3. Kegiatan Penutup

Permainan 4: Permainan Memberi Emoji

Permainan ini bertujuan untuk merefleksi kegiatan. Langkah-langkah permainan ini adalah sebagai berikut.

1) Mintalah siswa duduk di kursinya masing-masing atau duduk membentuk formasi lingkaran besar.
2) Tanyakanlah perasaan siswa dengan menggunakan emoji. Ajaklah siswa mengungkapkan perasaannya setelah mengikuti tiga permainan pada kegiatan sebelumnya.
3) Pandulah siswa mengungkapkan perasaannya melalui lembar kerja.
4) Mintalah siswa memberi tanda centang pada emoji yang sesuai dengan perasaannya pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah dikumpulkan, berilah catatan motivasi pada lembar kerjanya.

Pada refleksi pembelajaran ini, Sahabat Guru memandu siswa untuk menghubungkan kegiatan yang telah dilakukan dengan konsep dasar teater, yaitu percaya diri tampil di depan umum, percaya diri menggerakkan tubuh, mau berekspresi, dan mau bekerja sama dengan teman. Salah satu cara misalnya dengan mengajak siswa menyaksikan dan mencermati penampilan artis dalam film, teater atau drama secara langsung. Sahabat Guru dapat memberikan pengetahuan bahwa pemain film di televisi atau sandiwara di panggung kesenian adalah orang-orang yang hebat. Mereka percaya diri. Mereka tidak malu tampil di depan orang banyak. Selanjutnya, Sahabat Guru memberi pertanyaan refleksi kepada siswa. Contoh pertanyaan refleksi antara lain:

1) Apakah kalian senang melakukan permainan berkenalan dan berpose?
2) Saat bermain lampu patung lucu, apakah kalian bisa menaati aturan atau bisa konsentrasi dalam bertindak?
3) Saat bermain monster jadi orang baik, apakah kalian bisa bergerak bebas?

C. Kegiatan Alternatif

Jika ada kendala dalam melakukan keempat kegiatan tersebut, Sahabat Guru bisa memilih kegiatan alternatif. Sahabat Guru bisa mendongeng dengan memainkan boneka tangan atau membaca dongeng lokal tanpa menggunakan boneka tangan. Langkah-langkah kegiatan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

1) Sahabat Guru mendongeng dengan memainkan boneka tangan atau membaca dongeng lokal tanpa menggunakan boneka tangan.
2) Setelah selesai, Sahabat Guru bertanya, “Apa inti cerita tersebut?”
3) Pandulah siswa menyebut karakter yang ada pada dongeng tersebut.
4) Tanyakanlah perasaan siswa setelah melakukan kegiatan sebelumnya.
5) Mintalah siswa memberi tanda centang emoji sesuai dengan perasaannya pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama : ______________________

Kelas : ______________________

Ayo Memberi Emoji!

Berilah tanda centang (✓) pada emoji yang sesuai dengan perasaanmu!

	Senang	....
	Biasa Saja	....
	Sedih	....

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

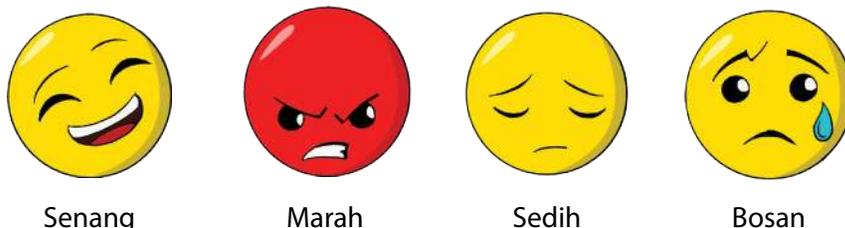
Kegiatan 2

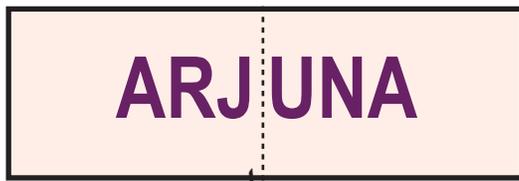
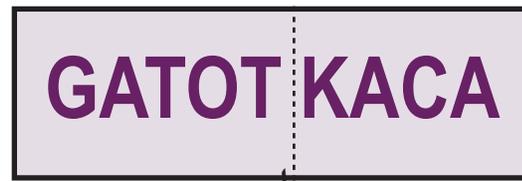
Ayo Bermain Cermin Ekspresi!

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengetahui berbagai macam ekspresi dari pengalaman pribadi dan pengamatannya terhadap orang-orang di sekitarnya. Kegiatan ini juga dapat membangun rasa percaya diri siswa.
Elemen	:	Mengalami dan merefleksi.
Subelemen	:	Olah tubuh, olah suara, dan emosi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran ini memerlukan persiapan matang. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

1) Buatlah gambar emoji di kertas untuk ditunjukkan kepada siswa. Gambar tersebut juga ada di Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Guru bisa memandu siswa melalui lembar kerja untuk mengenal gambar emoji.

Gambar 1.2: Emoji senang, marah, sedih, dan bosan.

2) Sahabat Guru, cetaklah gambar tersebut di selembar kertas agar lebih mudah dipakai untuk memandu siswa. Gambar tersebut juga bisa ditayangkan melalui proyektor. Jika tidak ada fasilitas itu, Sahabat Guru bisa memandu siswa melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2.
3) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat itu dipakai sebagai bagian dari strategi membentuk kelompok. Guntinglah kertas dengan ukuran 3 cm × 5 cm. Selanjutnya, tulislah nama-nama wayang di kertas itu, misalnya Gatotkaca, Arjuna, dan Yudistira. Perhatikan contoh berikut ini!

Potong di sini

Potong di sini

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan ini dilakukan secara berpasangan. Sebelum kegiatan inti dimulai, Sahabat Guru membentuk kelompok dengan nama-nama wayang yang ditulis di kertas. Kertas itu dipotong menjadi dua bagian. Sebelum membagi kertas itu ke siswa, kenalkan nama-nama wayang dengan menuliskannya di papan tulis. Setelah itu, bagikan kertas yang sudah dipotong ke siswa. Siswa mencari pasangan yang sesuai dengan potongan nama wayang. Strategi mencari pasangan ini merupakan kegiatan permainan cermin ekspresi. Sahabat Guru juga bisa menggunakan nama pahlawan untuk membentuk kelompok.

Permainan ini bertujuan untuk: (1) mengetahui berbagai macam ekspresi dari pengalaman pribadi, (2) mengetahui berbagai macam ekspresi berdasarkan pengamatan terhadap orang-orang di sekitarnya, dan (3) membangun rasa percaya diri siswa.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru, pada awal kegiatan pembukaan, sampaikanlah tujuan pembelajaran kepada siswa. Tujuan pembelajaran kali ini adalah siswa dapat mengingat dan meniru gerak, suara, dan emosi yang pernah dialami dan diamati dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, hubungkanlah kegiatan permainan cermin ekspresi dengan kegiatan sebelumnya, yaitu melakukan olah gerak. Pada pertemuan sebelumnya, siswa melakukan olah gerak bersama-sama dalam kelompok besar. Kali ini, siswa menirukan gerak temannya.

Introduksi

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan introduksi berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan diamati siswa.

1) Sahabat Guru bisa memberi pertanyaan apakah siswa pernah merasa sedih, gembira, terharu, kesal, dan lain-lain.
2) Setelah itu, jelaskan bahwa dalam kehidupan sehari-hari, pasti semua orang

pernah mengalami itu. Hal itu wajar dan manusiawi, tetapi kita tetap harus bisa mengendalikan diri.

3) Tunjukkan salah satu gambar dengan ekspresi tertentu.
4) Sahabat Guru bisa bertanya, “Ekspresi apa ini?”, “Apa kamu pernah mengalaminya?”, atau “Kapan kamu mengalaminya?”
5) Selanjutnya, pandulah siswa mempraktikkan ekspresi yang pernah dialami siswa.
6) Berilah pertanyaan, “Apakah kamu pernah mendengar suara binatang?” atau “Binatang apa saja yang pernah kamu lihat dan dengar suaranya?”
7) Sahabat Guru bisa memberi contoh beberapa suara manusia. Misalnya, saat tertawa, manusia berbunyi *hahaha* atau *hihihi*.
8) Mintalah siswa untuk mempraktikkannya. Sahabat Guru bisa bertanya, “Bagaimana kamu tertawa?” atau “Bagaimana kamu menangis?”
9) Pandulah siswa mengingat nama-nama binatang. Sahabat Guru bisa memberi instruksi seperti ini:

Siapa yang pernah mendengar suara ayam?
Bagaimana suara ayam? Kukuruyuk, petok, petok, petok!
Siapa yang pernah mendengar suara bebek?
Bagaimana suara bebek? Wek, wek, wek!
Siapa yang pernah mendengar suara kucing?
Bagaimana suara kucing? Meong, meong, meong!

10) Pandulah siswa untuk berkelompok sesuai nama wayang.
11) Berikanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 yang akan dikerjakan siswa pada kegiatan penutup.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan introduksi, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Berilah waktu 5 menit kepada siswa untuk mencari pasangannya. Sahabat Guru bisa memandu mereka untuk menemukan pasangannya.
2) Pandulah siswa membentuk formasi berhadapan dengan pasangannya.
3) Sahabat Guru bisa memberi contoh ekspresi yang disertai gerak dan suara, misalnya makan kue yang enak atau tidak enak.
4) Pada kegiatan ini, siswa A menjadi objek pantulan cermin. Mintalah siswa A melakukan gerak yang disertai suara sesuai pengalaman atau pengamatannya.
5) Adapun siswa B menjadi cermin. Mintalah siswa B menirukan gerak dan suara siswa A.
6) Instruksikan siswa B menebak apa yang dilakukan siswa A.
7) Beri tahu siswa A agar melakukan tiga gerakan yang disertai suara, lalu mintalah bertukar peran.

8) Mintalah siswa B melakukan tiga gerakan yang disertai suara untuk ditirukan oleh siswa A.

Jika ada siswa yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru dapat memintanya untuk melakukan gerak serta mengeluarkan ekspresi dan suaranya. Siswa yang lain mengikuti gerak, ekspresi, dan suara yang dilakukan siswa tersebut. Pandulah siswa yang belum percaya diri atau belum bisa melakukan gerak serta mengeluarkan ekspresi dan suara, misalnya dengan memberinya pertanyaan: "*bagaimana kamu menggosok gigi?*" atau "*bagaimana kamu melepas sepatu?*". Kemudian, mintalah siswa itu untuk memperagakannya.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, mari kita didik generasi emas Indonesia dengan profil Pelajar Pancasila. Pada kegiatan ini, Sahabat Guru bisa memasukkan profil mengenal dan mencintai Tuhan Yang Maha Esa. Ajaklah siswa bersyukur karena bisa melakukan gerak serta mengeluarkan ekspresi dan suara. Ajaklah siswa merenungkan anugerah yang diberikan Tuhan kepada kita. Bagaimana bila manusia tidak dapat bergerak, berekspresi, dan bersuara? Pasti akan kesulitan melakukan aktivitas sehari-hari.

Pada akhir pembelajaran ini, Sahabat Guru juga dapat memberi penguatan bahwa ekspresi adalah sebuah pesan yang disampaikan melalui gerak tubuh. Sahabat Guru hendaknya juga memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan kegiatan yang sudah dilakukan serta memberi pertanyaan refleksi agar siswa dapat menjelaskannya. Contoh pertanyaan refleksi antara lain:
1) Setelah meniru gerakan temanmu, gerak apa saja yang kamu temukan?
2) Setelah meniru ekspresi temanmu, ekspresi apa saja yang kamu temukan?
3) Setelah meniru suara temanmu, suara apa saja yang kamu temukan?

Sahabat Guru, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Setelah siswa mengumpulkan lembar kerja tersebut, kegiatan selanjutnya adalah meminta siswa bergerak mengikuti tempo lagu. Agar lebih seru, Sahabat Guru hendaknya ikut serta dalam kegiatan ini bersama siswa. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

1) Pandulah siswa membentuk formasi melingkar.
2) Putarlah musik berirama sedih.
3) Mintalah siswa bergerak sesuai tempo lagu berirama sedih itu.
4) Selanjutnya, putarlah musik berirama gembira.
5) Mintalah siswa bergerak sesuai tempo lagu berirama gembira itu.

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Alternatif

Apabila tidak ada fasilitas proyektor di sekolah, guru bisa memandu siswa melalui Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Pada lembar kerja tersebut, ada berbagai macam ekspresi yang bisa dipraktikkan. Apabila tidak ada fasilitas pemutar musik di sekolah, guru bisa memandu siswa bernyanyi. Pilihlah satu lagu berirama sedih dan satu lagu berirama gembira untuk dinyanyikan. Selanjutnya, mintalah siswa bergerak sesuai irama lagu tersebut.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama: ______________________

Kelas : ______________________

Meniru Ekspresi

Hubungkan gambar ekspresi dengan keterangannya yang tepat!

		Ilustrasi ekspresi kesal
		Ilustrasi ekspresi sedih
		Ilustrasi ekspresi bosan
		Ilustrasi ekspresi gembira

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 3

Ayo Bernyanyi dan Bergerak!

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat bergerak seperti yang pernah dialami dan diamatinya. Siswa dapat bernyanyi untuk melatih kejelasan vokalnya.
Elemen	:	Mengalami dan merefleksi.
Subelemen	:	Olah tubuh dan olah suara.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Ini adalah kegiatan ketiga. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam mengajar!

1) Siapkanlah ruangan yang relatif luas.
2) Cari dan unduhlah suara binatang, alam, atau benda-benda melalui internet. Sahabat Guru juga bisa merekam langsung suara-suara tersebut, misalnya suara telepon, hujan, petir, dan burung.
3) Gandakanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 yang akan dikerjakan siswa pada kegiatan penutup.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih olah gerak dan olah vokal siswa. Sahabat Guru mengajak siswa mengingat berbagai aktivitas dan suara atau bunyi di sekitarnya. Berikutnya, siswa diminta memperagakannya sambil meniru bunyi untuk melatih vokalnya. Sebelum kegiatan inti dimulai, Sahabat Guru bisa memperdengarkan suara atau bunyi di sekitar yang mungkin pernah didengar siswa. Latihlah vokal siswa dengan memandunya mengucapkan huruf vokal dan kata dengan jelas.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu siswa dapat bergerak seperti yang pernah dialami dan diamatinya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian, Sahabat Guru bisa menghubungkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya. Kalau pada kegiatan

sebelumnya siswa menirukan gerak, ekspresi, dan suara temannya, pada kegiatan kali ini siswa fokus pada olah vokal yang diiringi dengan gerak.

Introduksi

Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan introduksi sebagai berikut.
1) Pandulah siswa membentuk formasi lingkaran besar.
2) Putarlah suara binatang, alam, atau benda-benda di sekitar.
3) Selanjutnya, berilah siswa pertanyaan, "Suara apakah itu?"
4) Mintalah siswa untuk menirukan suara itu.
5) Setelah itu, pandulah siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Setelah siswa mengumpulkan lembar kerja itu, berikan catatan motivasi pada lembar kerjanya.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran ini adalah latihan vokal. Sahabat Guru dapat melakukan hal-hal berikut untuk melatih vokal siswa.
1) Pandulah siswa membentuk formasi lingkaran besar.
2) Pandulah siswa mengucapkan huruf vokal (*a*, *i*, *u*, *e*, *o*) dengan jelas.
3) Kemudian, pandulah siswa mengucapkan huruf vokal dalam satu tarikan napas seperti saat meniup balon: *aaa*, *iii*, *uuu*, *eee*, *ooo*.
4) Sahabat Guru bisa menentukan jarak, mulai dari jarak pendek, jarak sedang, sampai jarak jauh. Siswa meneriakkan huruf vokal tersebut dengan keras agar terdengar oleh guru.
5) Selanjutnya, pandulah siswa mengucapkan kata, frasa, dan kalimat dengan jelas. Sahabat Guru bisa memandu siswa dengan menuliskan kata, frasa, dan kalimat di selembar kertas.
6) Mintalah siswa mengucapkan kata, frasa, dan kalimat disertai emosi, misalnya: "Pergi." (biasa); "Pergi?" (bingung); "Pergi!" (marah).
7) Setelah itu, ubahlah formasi siswa menjadi berpasangan.
8) Mintalah siswa A berdiri berlawanan arah dengan siswa B. Misalnya, jika siswa A berdiri di sudut selatan, siswa B berdiri di sudut utara. Siswa A dan B saling berhadapan.
9) Mintalah siswa A untuk mengucapkan vokal, kata, frasa, atau kalimat dan siswa B membalas apa yang dikatakan siswa A. Misalnya, jika siswa A mengucapkan, "Aku ingin makan nasi goreng," maka siswa B membalas, "Kamu lapar, ya?"
10) Setelah siswa mengucapkan vokal, kata, frasa, atau kalimat beberapa kali dalam waktu 25 menit, mintalah siswa membentuk formasi melingkar lagi.

Jika ada siswa yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru bisa memintanya untuk memperagakan nyanyian dan gerak. Berilah kebebasan anak memilih lagu yang ingin dinyanyikan dan digerakkan, misalnya *Aku Seorang Kapiten*, *Aku Anak Gembala*, dan *Ampar-Ampar Pisang*.

Jika ada siswa yang belum bisa melakukan kegiatan ini, Sahabat Guru bisa memintanya untuk melakukan latihan vokal dan gerak bersama orang tua. Orang tua dan anak melakukan latihan vokal dan gerak seperti kegiatan inti. Orang tua berdiri di sudut selatan, sedangkan anak berdiri di sudut utara dan saling berhadapan. Orang tua mengucapkan vokal, frasa, kata, atau kalimat hingga terdengar oleh siswa yang dilakukan secara bergantian.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan latihan vokal, siswa diajak untuk bernyanyi dan bergerak. Lakukanlah kegiatan ini dengan suasana santai dan gembira. Sahabat Guru boleh bernyanyi bersama siswa. Pandulah siswa bernyanyi dengan vokal yang jelas. Langkah-langkah kegiatan kali ini adalah sebagai berikut.

1) Pandulah siswa bernyanyi lagu berjudul *Bangun Tidur* ciptaan Pak Kasur. Mulailah lagu itu dengan tempo lambat disertai gerakan bermalas-malasan. Setelah itu, nyanyikan kembali lagu itu dengan tempo cepat disertai gerakan penuh semangat. Beri contoh terlebih dahulu, ya!
2) Kemudian, Sahabat Guru bisa memberi instruksi sebagai berikut.
   Yuk, kita nyanyikan lagu Bangun Tidur *sambil tepuk tangan, kaki digerakkan ke kiri dan ke kanan, ya!*

Bangun tidur 'ku terus mandi
Tidak lupa menggosok gigi
Habis mandi kutolong ibu
Membersihkan tempat tidurku

Sekarang coba kalian bayangkan bagaimana kamu mandi?
Menggunakan apa? Coba praktikkan!
Bagaimana bunyinya? Byur, byur, byur!
Bagaimana kamu menggosok gigi?
Bagaimana bunyinya? Sik, sik, sik!
Bagaimana kamu membersihkan tempat tidurmu?
Menggunakan apa?
Bagaimana suaranya? Pyok, pyok, pyok!

Yuk, sekarang kita nyanyi sambil bergerak!

Bangun tidur 'ku terus mandi

Tidak lupa menggosok gigi

Habis mandi kutolong ibu
Membersihkan tempat tidurku

Yuk, sekarang kita nyanyi dengan tempo cepat! Lakukan gerak dengan penuh semangat! Setelah itu, kita nyanyi lagi dengan gerakan lambat seperti orang yang bermalas-malasan!

Sahabat Guru, tanyakan perasaan siswa setelah melakukan kegiatan tersebut. Kemudian, berilah pertanyaan refleksi seperti contoh berikut ini:

1) Bisakah kamu memperagakan aktivitas yang pernah kamu lakukan?
2) Bisakah kamu memperagakan aktivitas yang pernah dilakukan orang lain?
3) Aktivitas apa yang menurutmu paling sulit ditirukan?
4) Bisakah kamu menebak dan menirukan bunyi binatang?
5) Bunyi apa yang menurutmu paling sulit ditirukan?

C. Kegiatan Alternatif

Apabila Sahabat Guru kesulitan mencari instrumen suara binatang, alam, dan benda-benda di sekitar, Sahabat Guru bisa merekam sendiri suara-suara itu. Kalau tidak ada fasilitas alat perekam di sekolah, Sahabat Guru bisa membawa benda-benda di sekitar yang bisa mengeluarkan bunyi, misalnya angklung, peluit, dan terompet. Selanjutnya, mintalah siswa untuk menirukan bunyinya. Kegiatan bernyanyi dan bergerak tidak harus menggunakan lagu *Bangun Tidur*, Sahabat Guru boleh menggunakan lagu lain dengan langkah-langkah yang sama dengan yang telah dipaparkan.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3

Nama: ____________________

Kelas : ____________________

Menirukan Suara

Tirukan suara berikut ini secara berulang-ulang! Jika kamu bisa menirukan suaranya, berikan tanda centang (✓)! Jika kamu belum bisa menirukan suaranya, berikan tanda silang (✖)!

Gambar	Suara	✓ atau ✖
	Cetaaarrr, cetaaarrr!	
	Kukuruyuk, petok, petok, petok!	
	Klung, klung, klung!	

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 4

Ayo Menonton Pertunjukan!

Tujuan kegiatan	:	Siswa memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas pentas serta mengenal seniman dan karya-karyanya.
Elemen	:	Mencipta dan merefleksi.
Subelemen	:	Imajinasi dan mimesis.
Alokasi waktu	:	4×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, selamat datang di kegiatan keempat unit ini! *Yuk*, sekarang persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Buatlah jadwal menonton pertunjukan teater anak, bisa menonton secara langsung atau menonton tayangan rekaman melalui proyektor.
2) Siapkan video pertunjukan teater anak. Sahabat Guru bisa mencari video tersebut di *YouTube*. Pilihlah pertunjukan atau film yang mengandung pesan moral untuk siswa. Selain itu, pilih yang durasinya tidak panjang, maksimal 60 menit.
3) Siapkan laptop dan proyektor. Jika tidak ada fasilitas tersebut di sekolah, Sahabat Guru bisa membacakan cerita berjudul Serunya Pementasan di Sekolah pada bagian akhir unit ini. Sahabat Guru juga bisa memperagakan cerita itu dengan boneka tangan atau wayang binatang yang terbuat dari kertas. Persiapannya adalah sebagai berikut.
   - Buatlah boneka tangan sesuai dengan tokoh yang muncul dalam cerita berjudul Serunya Pementasan di Sekolah. Jika Sahabat Guru kesulitan membuat boneka tangan, buatlah wayang binatang dari kertas.
   - Wayang binatang bisa dibuat dengan mudah. Gandakan gambar bahan bacaan tersebut, lalu guntinglah tokoh-tokohnya. Guntingan tokoh itu bisa direkatkan pada sedotan bekas yang sudah dibersihkan. Sahabat Guru juga bisa menggambar sendiri tokoh-tokoh cerita itu, lalu rekatkan pada sedotan bekas yang sudah dibersihkan atau kardus bekas yang dipotong memanjang.
   - Mainkanlah boneka tangan atau wayang binatang dari kertas sesuai cerita tersebut.

B. Kegiatan Pengajaran

Kegiatan Sahabat Guru kali ini adalah meminta siswa menonton pertunjukan. Kegiatan ini bertujuan agar siswa memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain

teater di atas pentas serta mengenal seniman dan karya-karyanya. Sahabat Guru sebaiknya menyusun agenda menonton teater anak. Akan tetapi, kalau Sahabat Guru kesulitan mengagendakannya, Sahabat Guru bisa memanfaatkan tayangan video dari *YouTube* atau bercerita dengan menggunakan boneka tangan atau wayang dari kertas. Setelah kegiatan ini dilakukan, siswa diharapkan bisa memahami peran atau meniru karakter.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu memahami gerak, suara, dan ekspresi pemain teater di atas pentas serta mengenal seniman dan karya-karyanya. Sahabat Guru bisa memberi informasi bahwa kegiatan kali ini adalah menonton pertunjukan teater. Kemudian, Sahabat Guru bisa menghubungkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya, yaitu jika pada kegiatan sebelumnya siswa menirukan gerak, ekspresi, dan suara temannya, pada kegiatan kali ini siswa akan menonton pertunjukan. Siswa bisa meniru gerak, suara, dan ekspresi pemain dalam pertunjukan yang akan ditontonnya.

Introduksi

Sahabat Guru, sebelum kegiatan inti dimulai, bukalah dengan kegiatan ini.

a) Mintalah siswa untuk mengamati pemain pertunjukan atau film. Yang perlu diamati pada pertunjukan tersebut adalah ekspresi tokoh, gerak tubuh, dan suara. Sahabat Guru juga bisa memandu siswa dengan bertanya, “Bagaimana ekspresi tokoh A?”, “Bagaimana tokoh A bergerak?”, atau “Bagaimana suara tokoh A?”
b) Kemudian, tayangkan pertunjukan atau ajaklah siswa untuk menonton pertunjukan secara langsung.
c) Selesai menonton, tanyakanlah kepada siswa, “Apakah kalian menyukai pertunjukan teater tersebut?” dan “Bagaimana ekspresi tokoh-tokoh dalam pertunjukan tersebut?”
d) Mintalah siswa untuk meniru berbagai macam ekspresi yang ada dalam pertunjukan tersebut, misalnya harimau yang sedang marah mengaum dengan keras: *Aum, aum, aum!*
e) Berikanlah motivasi dengan mengatakan bahwa tokoh-tokoh yang ada dalam pertunjukan tersebut diperankan oleh pemain film atau pertunjukan yang hebat. Mereka bisa melakukan akting dengan penuh percaya diri.
f) Sahabat Guru juga bisa mengenalkan kata aktor, aktris, atau kata sulit lainnya secara sederhana kepada siswa. Arti kata tersebut bisa ditemukan di bagian

Bahan Bacaan Guru. Pada bagian tersebut, ada kamus teater yang ditulis secara sederhana dengan tujuan untuk mengenalkan kosakata bidang seni teater kepada siswa.

g) Tanyakanlah kepada siswa, “Siapa yang ingin menjadi aktor atau aktris?” atau “Siapa yang bercita-cita menjadi pemain film?”
h) Berilah kesempatan kepada siswa untuk merespons pertanyaan.

Setelah menonton pertunjukan, berilah contoh peragaan satu adegan yang ada dalam pertunjukan tersebut. Setelah itu, Sahabat Guru juga bisa meminta siswa yang tampak memiliki minat tinggi untuk memperagakan satu adegan sesuai pertunjukan yang sudah ditonton. Kegiatan ini sekadar untuk introduksi sebelum memasuki kegiatan inti. Jika kegiatan tersebut sukar dilakukan, mintalah siswa memperagakan boneka tangan atau wayang dari kertas sesuai dengan cerita yang pernah dibaca atau didengarnya.

Untuk siswa yang kurang percaya diri atau belum bisa meniru karakter, Sahabat Guru bisa memberinya saran untuk belajar memperagakan tokoh bersama orang tuanya. Sebagai contoh, saat orang tua mendongeng, siswa menirukan bunyi atau memperagakan gerak sesuai karakter tokoh pada dongeng yang dibacakan.

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kegiatan inti pembelajaran ini dipaparkan sebagai berikut.

1) Berikanlah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4 kepada siswa.
2) Setelah siswa mengerjakan lembar kerja tersebut, mintalah mereka untuk mengumpulkannya.
3) Setelah itu, berikanlah instruksi untuk menggambar tokoh berdasarkan pertunjukan atau film yang sudah ditonton siswa. Sahabat Guru dapat memandu dengan bertanya, “*Siapa saja tokoh yang sudah kamu tonton dalam pertunjukan tadi?*”
4) Mintalah siswa untuk menjelaskan tokoh dan emosi yang dirasakan tokoh.
5) Bermainlah peran bersama siswa berdasarkan adegan pertunjukan atau film yang diingat.

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru dapat melakukan hal-hal ini sebagai kegiatan penutup.

1) Berikanlah penguatan bahwa rasa percaya diri tidak hanya bermanfaat saat mementaskan pertunjukan atau bermain film saja.
2) Berikanlah penguatan akan perlunya sikap percaya diri dalam kehidupan sehari-hari.

3) Berikanlah contoh atau aktivitas yang memerlukan rasa percaya diri, misalnya seorang guru harus bisa tampil percaya diri di depan kelas.
4) Setelah itu, ajukanlah pertanyaan refleksi, contohnya antara lain:

- Bisakah kamu meniru karakter tokoh yang ada dalam pertunjukan atau film yang ditayangkan tadi?
- Karakter apa yang paling sulit kamu tiru?
- Kalau kamu berperan sebagai rusa, bagaimana kamu melompat?
- Kalau kamu berperan sebagai harimau, bagaimana kamu mengaum?
- Kalau kamu berperan sebagai burung, bagaimana gerak dan suaramu?
- Kalau kamu berperan sebagai guru, bagaimana gerak dan suaramu?
- Kalau kamu berperan sebagai penjual es krim keliling, bagaimana gerak dan suaramu?

5) Terakhir, berikanlah penguatan bahwa vokal dan gerak dalam pementasan teater sangat penting. Latihan vokal perlu dilakukan agar kalimat yang diucapkan bisa didengar jelas oleh semua penonton. Gerak yang dilakukan juga harus sesuai dengan karakter yang diperankan.

C. Kegiatan Alternatif

Jika Sahabat Guru tidak bisa mengajak siswa menonton pertunjukan seni teater secara langsung, Sahabat Guru bisa menayangkan atau mengunduh video pertunjukan teater anak melalui *YouTube*. Jika hal itu juga tidak bisa dilakukan, Sahabat Guru bisa membacakan cerita bergambar berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah* pada pada bagian Bahan Bacaan Siswa. Sahabat Guru juga bisa menggunakan boneka tangan yang sesuai dengan tokoh-tokoh yang muncul dalam cerita itu. Jika tidak mempunyai boneka tangan dengan karakter tokoh yang sesuai, Sahabat Guru juga bisa menggunakan wayang dari kertas.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4

Nama: ______________________

Kelas : ______________________

Menonton Pertunjukan

Tonton pertunjukan atau film di televisi, lalu jawablah pertanyaan berikut ini!

1. Apa yang kamu lihat di pertunjukan itu?
2. Apa kamu suka dengan pertunjukan yang kamu tonton? Lingkarilah emoji yang sesuai dengan perasaanmu!

Apa kamu ingin menjadi pemain dalam pertunjukan atau film? Jawab dengan memberi tanda centang (✓)!

Ya ☐ Tidak ☐

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 5

Ayo Bermain Pertunjukan!

Tujuan kegiatan	:	Melatih siswa bermain teater dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamati serta melatih siswa mengombinasikan properti dengan peran yang dimainkan.
Elemen	:	Mencipta dan berpikir artistik.
Subelemen	:	Mimesis dan bermain dengan properti.
Alokasi waktu	:	3×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru, kita sudah sampai di kegiatan kelima! *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru lebih maksimal dalam megajar.

1) Berikut ini adalah gambar peristiwa jual beli di pasar, dokter yang sedang memeriksa pasien, dan guru yang sedang mengajar di kelas. Sahabat Guru bisa memfoto atau mengunduh gambar-gambar berikut ini. Sahabat Guru juga bisa mencetaknya di selembar kertas atau menayangkannya melalui proyektor. Sahabat Guru juga boleh menggunakan gambar peristiwa lainnya.

Gambar 1.3: *Adegan jual beli di pasar.*

Gambar 1.4: *Adegan dokter memeriksa pasien.*

Gambar 1.5: *Adegan guru mengajar di kelas.*

2) Pada pertemuan sebelumnya, berikan informasi kepada siswa bahwa untuk pertemuan kali ini, siswa diminta membawa mainan dari rumah. Siswa boleh membawa boneka, kain gendongan, alat masak-masakan, mobil-mobilan, mainan robot, dan lain-lain. Mainan tersebut nantinya digunakan sebagai properti untuk bermain teater.
3) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Ketiga alat itu dipakai dalam strategi membentuk kelompok. Guntinglah kertas dengan ukuran 3 cm × 5 cm, lalu tulislah sila-sila Pancasila di kertas itu. Tiap-tiap kelompok terdiri atas 4–5 anggota, jadi sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah siswa. Perhatikan contoh berikut ini!

1. KETUHANAN YANG MAHA ESA

2. KEMANUSIAAN YANG ADIL DAN BERADAB

3. PERSATUAN INDONESIA

4. KERAKYATAN YANG DIPIMPIN OLEH HIKMAT KEBIJAKSANAAN DALAM PERMUSYAWARATAN/ PERWAKILAN

5. KEADILAN SOSIAL BAGI SELURUH RAKYAT INDONESIA

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan pengajaran di kelas kali ini adalah bermain drama dengan mainan. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih siswa bermain drama dengan meniru karakter yang pernah dialami dan diamati serta melatih siswa berpikir artistik. Kegiatan ini dibuka dengan mengumpulkan mainan di salah satu meja, lalu Sahabat Guru menayangkan gambar-gambar peristiwa. Sebagai contoh, Sahabat Guru menayangkan gambar peristiwa jual beli di pasar, dokter yang sedang mengobati pasien, dan guru yang sedang mengajar di kelas. Gambar itu bertujuan untuk mengingatkan siswa pada peristiwa di sekitarnya sehingga memudahkan siswa untuk meniru peristiwa tersebut dalam permainan drama.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan

Sebelum kegiatan ini dimulai, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa, yaitu bermain peran, bergerak, berbicara, dan berekspresi serta memilih benda atau properti sesuai peran yang dimainkan. Kemudian, Sahabat Guru bisa menghubungkan kegiatan ini dengan kegiatan sebelumnya. Jika pada kegiatan sebelumnya siswa menirukan gerak, ekspresi, dan suara temannya serta menonton pertunjukan, pada kegiatan kali siswa bermain drama dengan properti mainan. Siswa diharapkan bisa bergerak, berbicara, dan berekspresi sesuai dengan peran yang dimainkannya.

Introduksi

Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pembuka sebagai berikut.

1) Pancinglah ingatan siswa pada kegiatan pembelajaran sebelumnya, misalnya dengan pertanyaan, “Bagaimana kamu melakukan sikat gigi? Bagaimana bunyinya?”

2) Pandulah siswa berkelompok sesuai dengan sila-sila Pancasila. Sila pertama berkelompok dengan sila pertama, sila kedua berkelompok dengan sila kedua, dan seterusnya.
3) Sajikanlah gambar berbagai peristiwa, misalnya peristiwa jual-beli di pasar, dokter yang sedang mengobati pasien, guru yang sedang mengajar di kelas, dan lain-lain.
4) Sebutkanlah satu per satu benda atau properti sesuai gambar peristiwa.
5) Berilah contoh bermain drama dengan mainan anak.
6) Berikanlah waktu kepada siswa bersama kelompoknya untuk mendiskusikan adegan yang akan ditampilkan.
7) Mintalah siswa bermain drama sesuai gambar. Siswa juga boleh bermain drama yang tidak sesuai dengan gambar.

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, kali ini adalah kegiatan inti. Lakukanlah kegiatan berikut ini untuk memandu siswa menciptakan drama seperti peristiwa yang dialami dan dilihatnya sehari-hari.
1) Pandulah siswa bermain drama bersama kelompoknya secara bergiliran.
2) Mintalah siswa memilih mainan sebagai properti yang sesuai dengan perannya. Sebagai contoh, pada peristiwa jual-beli di pasar, siswa bisa memanfaatkan mainan sayur dan buah sebagai dagangannya.
3) Mintalah kelompok penonton untuk memberi semangat kepada kelompok yang tampil dengan bertepuk tangan sebagai bentuk empati.
4) Mintalah tiap kelompok memberi penilaian kepada kelompok pementas. Penilaian tersebut hanya berupa satu kata yang ditulis pada selembar kertas, misalnya *luar biasa, mantap, sangat bagus, menyenangkan*, dan lain-lain.

Sahabat Guru, perhatikanlah siswa yang tampak berminat tinggi dan ingin mengembangkan potensinya. Mintalah siswa tersebut memperagakan satu adegan di depan kelas sementara siswa yang lain menirukan adegan tersebut. Jika ada siswa yang belum percaya diri dalam permainan ini, Sahabat Guru bisa memintanya untuk bermain pertunjukan bersama teman atau orang tua di rumah.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua siswa bermain pertunjukan dengan mainannya sebagai properti, kali ini siswa diajak untuk melakukan refleksi. Berikut ini adalah langkah-langkah kegiatan yang dapat dilakukan oleh Sahabat Guru:
1) Pandulah siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5. Setelah selesai, mintalah siswa untuk mengumpulkannya dan berikanlah catatan motivasi pada lembar kerja tersebut.

2) Pandulah siswa untuk melakukan evaluasi dan berikanlah contoh bagaimana cara memberi pendapat yang santun.
3) Berilah kesempatan kepada siswa untuk mengemukakan pendapatnya secara santun.
4) Berikanlah pertanyaan refleksi. Berikut ini adalah contoh pertanyaan refleksi yang bisa Sahabat Guru gunakan:
   - Apakah kalian senang bermain teater?
   - Peran sebagai apa yang paling kamu sukai?
   - Apa properti yang kamu gunakan saat berperan sebagai tokoh itu?
   - Mengapa kamu suka peran itu?

C. Kegiatan Alternatif

Jika siswa kesulitan membawa mainan dari rumah, Sahabat Guru bisa meminta siswa untuk memanfaatkan benda-benda di sekitarnya sebagai properti, misalnya boneka dari kain kerudung atau mobil-mobilan dari kardus bekas. Pembuatan properti dari benda-benda di sekitar itu bisa dilakukan siswa bersama Sahabat Guru di sekolah atau orang tua di rumah. Selanjutnya, lakukan langkah pembelajaran yang sama dengan langkah yang telah dipaparkan.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 5

Nama : ______________________

Kelas : ______________________

Bermain Pertunjukan

Seandainya kamu berperan sebagai penjual makanan di kantin sekolah, kostum dan benda apa yang kamu pilih? Jawablah dengan memberi tanda centang (✓)!

☐

☐

☐

Catatan Guru:

....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....
....

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian berikut pada akhir unit ini, tepatnya setelah menyelesaikan Kegiatan 5.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa dapat meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan, tetapi masih tampak tidak percaya diri.
Berkembang	:	Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan percaya diri.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa meniru gerak dan ekspresi serta melakukan vokal sesuai karakter yang diperankan dengan penuh percaya diri dan properti yang sesuai.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap pada unit ini meliputi empat hal, yaitu:

1. Siswa mengucapkan kalimat syukur guna mensyukuri anugerah kemampuan bergerak, berekspresi, dan bersuara dari Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.
2. Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompok di sekolah untuk melakukan kegiatan bersama-sama sebagai bentuk perilaku gotong royong. Pada unit ini, siswa bergotong royong membawa mainan yang digunakan sebagai properti pementasan.
3. Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik yang sama maupun berbeda dengan pendapatnya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun. Hal itu merupakan cara menghargai perbedaan. Pada unit ini, siswa menghargai perbedaan pendapat dengan menyimak pendapat temannya. Siswa juga mengapresiasi gerak, ekspresi, dan vokal temannya dengan santun.
4. Siswa mengenali berbagai emosi diri yang dialami dan menggambarkan situasi emosi tersebut dengan kata-kata sebagai bentuk kemandiriannya. Pada unit ini, siswa mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa antusias mengucapkan kalimat syukur, tapi tidak bersedia bergotong royong membawa mainan yang digunakan untuk properti pementasan. Siswa antusias menyimak pendapat orang lain, tetapi belum mampu mengenali berbagai macam ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Sahabat Guru dapat memanfaatkan tayangan teater tradisional untuk pengayaan unit ini. Sahabat Guru bisa membuat jadwal bersama siswa untuk menonton pertunjukan teater tradisional di daerah masing-masing. Sebagai alternatif, Sahabat Guru juga

bisa menayangkan pertunjukan teater tradisional melalui proyektor. Sahabat Guru bisa mencari video teater tradisional melalui *YouTube*, misalnya pertunjukan wayang kulit, wayang orang, drama gong, lenong, mak yong, dan lain-lain.

VI. Refleksi Guru

Sahabat Guru, siswa sudah mengenal dunia teater dengan melakukan lima kegiatan pada Unit 1 ini, yaitu: (1) ayo berkenalan, (2) ayo bermain cermin ekspresi, (3) ayo bermain dan bergerak, (4) ayo menonton pertunjukan, serta (5) ayo bermain pertunjukan. Apakah siswa sudah memahami dunia teater? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui keterampilan siswa.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa mengetahui berbagai macam ekspresi dalam kehidupan sehari-hari?			
2.	Apakah siswa bisa mempraktikkan berbagai macam ekspresi?			
3.	Apakah siswa mengetahui fungsi tubuhnya?			
4.	Apakah siswa bisa melakukan oleh gerak?			
5.	Apakah siswa bisa mengucapkan vokal dengan benar?			
6.	Apakah siswa bisa memadukan emosi dengan vokal?			
7.	Apakah siswa bisa meniru berbagai macam gerak?			
8.	Apakah siswa bisa meniru karakter dengan menggunakan properti?			

Jika Sahabat Guru menjawab kedelapan pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil mengenalkan dunia teater kepada siswa.

VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Serunya Pementasan di Sekolah*. Bacakanlah untuk siswa atau cetaklah agar siswa bisa membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

Serunya Pementasan di Sekolah

Aku sedang menonton pementasan teater. Teman-temanku bermain peran. Seharusnya, aku ikut berperan sebagai Jerapah.

Sayangnya, kakiku sedang sakit. Dokter melarangku banyak bergerak. Di sini, aku akan memberi semangat teman-temanku.

Saatnya pertunjukan dimulai. Suara musik menggema di gedung teater. Terlihat Rusa dan Harimau berlari-lari. Mereka sedang menyelamatkan mahkota Raja Hutan.

Wah, Miko berperan sebagai Rusa. Dia berlari sangat kencang. Hup, hup, hup!

Wah, Arya berperan sebagai Harimau. Dia bisa mengaum dengan keras. Aum, aum, aum!

Di tengah perjalanan, muncul Nenek Sihir.
"Hihihi, mahkota Raja Hutan berhasil kuambil!"

Semua warga hutan datang untuk menyelamatkan mahkota Raja Hutan. Ada Monyet, Kupu-kupu, dan Jerapah yang menghampiri Nenek Sihir.

Lala berperan sebagai Kupu-kupu. Tangannya sangat lentur mengepakkan sayap. Dodo berperan sebagai Monyet. Dia pintar sekali meniru cara berjalan monyet.

Lalu, muncullah Peri Hutan.

"Hei, Nenek Sihir, kembalikan mahkota itu karena itu bukan milikmu!"

Nenek Sihir pun mengembalikan mahkota Raja Hutan. Semua warga hutan sangat senang.

Aku penasaran, siapa yang menggantikanku sebagai Jerapah, ya? Dia tinggi sekali!

Pementasan pun berakhir. Semua pemain memberi salam hormat kepada penonton. Wah, ternyata Pak Guru yang menggantikan peranku sebagai Jerapah!

VIII. Bahan Bacaan Guru

A. Teater Anak

Teater adalah istilah lain dari drama. Dalam arti luas, teater adalah segala tontonan yang dipertunjukkan di depan orang banyak, misalnya wayang orang, ludruk, reog, lenong, dan lain-lain. Teater bisa menjadi sarana pendidikan. Teater bisa juga dijadikan sebagai sumber pengetahuan kehidupan yang lebih baik bagi manusia. Setiap manusia adalah aktor dalam kehidupan. Jadi, teater sebenarnya sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Akting merupakan perluasan tingkah manusia sehari-hari. Manusia dalam hidupnya bergerak, berbicara, dan memiliki emosi. Setiap hari manusia berada di pentas kehidupan. Pentas tersebut adalah rumah, sekolah, kantor, pasar, dan lain-lain.

Aktor dan aktris yang berekspresi di atas pentas juga mempunyai kehidupan. Peran mereka di atas pentas tidak sama dengan kehidupannya di dunia nyata. Oleh karena itu, sebelum pementasan perlu diadakan latihan.

Teater yang diperankan oleh anak memerlukan bimbingan khusus. Anak-anak memiliki naluri meniru. Coba Sahabat Guru perhatikan apa yang dimainkan anak-anak kelas 1 sekolah dasar. Mereka gemar bermain rumah-rumahan, sekolah-sekolahan, mobil-mobilan, dan lain-lain.

Sebagai contoh, dalam permainan rumah-rumahan, ada yang berperan sebagai ibu yang menggendong anaknya. Anak yang digendong adalah boneka. Si ibu dikisahkan pergi berbelanja ke pasar. Sesekali, si ibu menimang-nimang anaknya yang menangis sembari menawar barang-barang di pasar layaknya seorang ibu di kehidupan nyata.

Ada juga yang memilih bermain sekolah-sekolahan. Dalam permainan itu, tentu yang mendapat peran sebagai guru dan ada pula sebagai siswa. Anak yang berperan sebagai guru akan bergaya dan berbicara seperti guru pada umumnya. Sementara itu, anak yang berperan sebagai siswa juga bergaya dan berbicara layaknya siswa pada umumnya.

Anak-anak dalam drama tersebut tidak memerlukan waktu yang lama untuk mempersiapkan skenario. Mereka tidak memerlukan waktu berjam-jam. Mereka hanya berdiskusi beberapa menit untuk menentukan temanya saja, lalu mereka menentukan peran. Kalau mereka sepakat dengan tema penjual dan pembeli, mereka harus menentukan peran sebagai penjual atau pembeli.

Proses penentuan peran biasanya dilakukan dengan tawar-menawar. Meski kadang muncul perdebatan sengit di antara mereka, setelah mencapai kesepakatan, mereka akan bermain dengan solid. Mereka melakukan improvisasi gerak dan dialog yang penuh dengan respons.

Hal tersebut adalah bagian dari drama anak. Anak-anak cenderung meniru apa yang mereka saksikan. Mereka meniru dengan jujur dan polos. Mereka berusaha meniru dengan tepat. Apa yang mereka lakukan bukan karena paksaan. Jadi, akting sebenarnya bukan sesuatu yang asing bagi anak-anak karena akting adalah sebuah tiruan kehidupan.

Kemampuan itulah yang harus dimunculkan guru hingga dapat dimiliki anak secara lebih sadar. Hal ini bertujuan untuk mengasah bakat dan minat anak sejak dini. Akan tetapi, yang lebih penting, anak bisa membangun rasa percaya dirinya melalui seni teater ini.

B. Ekspresi Wajah

Ekspresi adalah hal yang penting untuk memerankan karakter. Ekspresi wajah atau tubuh bisa menggambarkan suasana batin tokoh. Membuat ekspresi wajah harus diimbangi dengan imajinasi agar bisa berekspresi dengan maksimal.

Mata adalah pusat ekspresi. Orang yang sedang marah, cinta, benci, dan lain-lain akan terpancar dari sorot matanya.

C. Olah Tubuh atau Gerak

Aktor atau aktris juga harus bisa menggambarkan perasaannya lewat tubuhnya. Setiap aktor dan aktris harus bisa bergerak sesuai karakter yang akan diperankan. Oleh karena itu, aktor atau aktris harus melakukan latihan olah tubuh agar lebih lentur, tidak kaku saat bergerak di atas panggung. Latihan olah tubuh atau gerak bisa dilakukan seperti orang yang sedang melakukan pemanasan senam.

D. Olah Vokal atau Suara

Latihan vokal atau latihan suara perlu dilakukan siswa. Siswa perlu dilatih mengucapkan vokal dengan mulut terbuka penuh agar suara bisa didengar oleh penonton yang duduk di deretan paling belakang.

Kamus Teater

Aktor : Laki-laki yang berperan menjadi tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film.

Aktris : Perempuan yang berperan menjadi tokoh cerita dalam pementasan, drama, teater, atau film.

Peran : Sikap atau perilaku yang diharapkan sesuai dengan karakter tokoh.

Properti : Perlengkapan yang dibutuhkan aktor dan aktris untuk berperan.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Iswantara, N. 2016. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Purwatiningsih & Hartini, N. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama, Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater SD untuk Kelas I
Penulis: Musthofa Kamal dan Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN: 978-602-244-341-4

UNIT 2
Serunya Bermain Tablo

Alokasi Waktu: 6x35 menit

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat pengalaman emosi dan peristiwa.
2) Siswa mengimajinasikan berbagai emosi dan peristiwa.
3) Siswa meniru ekspresi berdasarkan pengalaman.
4) Siswa mereplikasi emosi dan peristiwa melalui improvisasi gerak dan suara.
5) Siswa mengakomodasi kemampuan berpikir secara artistik.
6) Siswa berekspresi melalui pertunjukan tablo secara berkelompok.

Peta Konsep

Mengingat Pengalaman Emosi dan Peristiwa
Gerak konsentrasi tubuh
Senam tubuh
Mengingat peristiwa melalui gerak
Berekspresi Berdasarkan Pengalaman
Kesadaran tubuh
Bermain "Kamu menjadi"
Berekspresi melalui gerak
Memantaskan Tablo
Senam wajah
Mencari peristiwa
Memantaskan Tablo
Unit 2
Serunya Bermain Tablo

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1. Siswa **mengingat** pengalaman emosi dan peristiwa.
2. Siswa **mengimajinasikan** berbagai emosi dan peristiwa.
3. Siswa **meniru** ekspresi berdasarkan pengalaman.
4. Siswa **mereplikasi** emosi dan peristiwa melalui improvisasi gerak dan suara.
5. Siswa **mengakomodasi** kemampuan berpikir secara artistik.
6. Siswa **berekspresi** melalui pertunjukan tablo secara berkelompok.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada unit ini, yaitu (1) mengingat pengalaman dan emosi, (2) berekspresi berdasarkan pengalaman, dan (3) mementaskan tablo. Pada kegiatan ini, siswa belajar bermain tablo, mulai dari mengingat pengalaman hingga mementaskan tablo. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk permainan.

Kegiatan 1 adalah mengingat pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pengenalan konsep tablo kepada siswa melalui praktik gerak/pose oleh guru atau gambar. Pada kegiatan pembukaan, siswa diajak melakukan permainan olah tubuh, kemudian pada kegiatan inti, siswa diminta mengingat peristiwa emosi yang ditampilkan melalui gerak dan ekspresi. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar siswa melalui sejumlah pertanyaan.

Kegiatan 2 adalah berekspresi berdasarkan pengalaman. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemanasan olah tubuh dan kesadaran tubuh. Siswa diajak bermain menggerakkan bagian-bagian tubuh atas sampai bawah. Pada kegiatan ini, siswa diajak bermain menirukan situasi atau objek melalui gerak dalam permainan "simsalabim", lalu dilanjutkan dengan kegiatan mengingat peristiwa melalui gerak yang disertai situasi dan ekspresi. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru bisa memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar siswa melalui sejumlah pertanyaan.

Kegiatan 3 adalah mementaskan tablo. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengalaman kepada siswa untuk berlatih, mempersiapkan properti, dan mementaskan tablo secara berkelompok. Pembelajaran diawali dengan pemanasan senam wajah, yaitu dengan menggerakkan otot-otot wajah. Pada kegiatan inti, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 5–7 siswa. Tiap kelompok diminta mencari suasana/peristiwa yang akan dipentaskan, melakukan latihan, mencari aspek artistik, dan mementaskan pertunjukan tablo. Pada akhir pembelajaran, Sahabat Guru dapat memberikan refleksi tentang kegiatan belajar yang telah dilakukan dan menggali pengalaman belajar siswa melalui sejumlah pertanyaan.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Mengingat Pengalaman Emosi dan Peristiwa

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat mengingat pengalaman emosi dan peristiwa, kemudian menirukannya melalui gerak tubuh.
Elemen	:	Mengalami dan merefleksikan.
Subelemen	:	Observasi, olah tubuh, olah suara, dan ingatan emosi.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran pada Unit 2 ini difokuskan pada permainan tablo. Sebelum siswa mampu memainkan tablo, mari kita siapkan secara bertahap mulai dari Kegiatan 1 ini agar siswa memahami apa itu tablo, mau berlatih sambil bermain, dan mengingat pengalaman melalui gerak. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini agar Sahabat Guru bisa lebih maksimal dalam mengajar nanti!

1) Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran sebagai referensi. Selain itu, Sahabat Guru juga bisa mencari foto atau video adegan tablo di internet.
2) Bacalah secara ringkas materi tablo yang ada di Bahan Bacaan Guru.
3) Siapkanlah alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
4) Siapkanlah daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama siswa.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, Sahabat Guru dapat melakukan strategi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang tablo. Metode yang bisa Sahabat Guru lakukan adalah sebagai berikut.

1) Awali pembelajaran menggunakan permainan *charades* (tebak kata). Caranya, Sahabat Guru tampil di depan kelas dan berpose menirukan bentuk benda, pohon, binatang, aktivitas, atau peristiwa, lalu ajaklah siswa untuk menebaknya. Sebagai contoh, Sahabat Guru membentuk pose tubuh seperti orang yang sedang sakit perut. Mematunglah beberapa saat, lalu tanyakan kepada siswa pose apa yang baru saja diperagakan Sahabat Guru. Lakukan dengan pose-pose yang lain, misalnya mengayuh sepeda, mencangkul, atau meniru gerak-gerik binatang (gajah, monyet, dan lain-lain).

2) Jika Sahabat Guru kesulitan menirukan gerakan, carilah pose gambar dalam pertunjukan tablo, lalu cetaklah di selembar kertas. Selanjutnya, mintalah siswa untuk menebak atau menyebutkan adegan/pose yang ada pada gambar tersebut.
3) Jika siswa sudah dapat menyebutkan berbagai pose tersebut, berikanlah pemahaman tentang definisi tablo yang bisa Sahabat Guru baca di lembar materi guru.

Gambar 2.1.1: Siswa sedang berpose sakit perut dan menyiram tanaman.

Ada tiga tujuan permainan ini, yaitu siswa (1) dapat memahami hakikat tablo, (2) dapat melihat contoh konkret pertunjukan tablo, serta (3) dapat membangun rasa percaya diri, imajinasi, dan kreasi.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan kepada siswa tujuan pembelajaran unit ini. Selanjutnya, jelaskan kepada siswa bahwa kegiatan dalam unit ini akan dilakukan secara individu dan berkelompok. Selain itu, jelaskan pula jenis asesmen yang akan dilakukan pada unit ini, yaitu penilaian keterampilan dan sikap. Penilaian keterampilan dimaksudkan untuk merekam kemampuan siswa dalam menceritakan kembali pengalaman berlatih dan bermain tablo, sedangkan penilaian sikap dimaksudkan untuk mencatat pencapaian yang bersifat khusus atau perkembangan tertentu pada siswa ketika berlatih dan bermain tablo. Berikutnya, Sahabat Guru bisa menjelaskan tentang peraturan selama pembelajaran seni teater dan bersama dengan siswa menyepakati peraturan yang sudah disiapkan.

Pemanasan 1: Konsentrasi Gerak Tubuh

Permainan ini diawali dengan menyebutkan bagian tubuh yang akan dipegang kedua tangan siswa. Ketika bagian tubuh disebutkan, maka siswa akan memegang bagian tubuh yang disebutkan itu dengan kedua tangannya. Sebagai contoh, saat Sahabat Guru menyebutkan "kepala", maka dalam posisi berdiri siswa akan memegang kepala dengan kedua tangannya. Bagian tubuh yang dapat disebutkan antara lain kepala, pundak, pinggang, lutut, dan kaki. Fungsi permainan ini adalah untuk melatih gerak tubuh atas dan bawah disertai latihan konsentrasi siswa dalam permainan. Prosedur yang dilakukan dalam permainan ini adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi lingkaran besar sesuai luas ruangan.
2) Pimpinlah permainan ini di tengah lingkaran dengan memberi aturan saat disebut bagian tubuh:
    - kepala, siswa dalam posisi berdiri memegang kepala dengan kedua tangannya;
    - pundak, siswa dalam posisi berdiri memegang pundak dengan kedua tangannya;
    - pinggang, siswa dalam posisi berdiri memegang pinggang dengan kedua tangannya;
    - lutut, siswa dalam posisi membungkuk memegang lutut dengan kedua tangannya; dan
    - kaki, siswa dalam posisi jongkok memegang kaki dengan kedua tangannya.
3) Selanjutnya, mulailah permainan dengan menyebutkan bagian tubuh sesuai contoh. Sahabat Guru juga bisa membuat variasi urutan acak dan tingkat kecepatan.
4) Selain itu, Sahabat Guru juga bisa melakukan variasi manipulasi visual, misalnya saat menyebut "pundak", yang dipegang Sahabat Guru adalah kepala. Dalam hal ini, yang menjadi acuan adalah apa yang didengar, *bukan* apa yang dilihat.
5) Lakukanlah berulang-ulang sampai dirasa cukup. Hentikan permainan jika siswa sudah tampak bersemangat mengikuti pelajaran.

Pemanasan 2: Senam Tubuh

Dalam permainan ini, Sahabat Guru mengajak siswa menggerakkan bagian-bagian tubuh sambil melatih emosinya. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi lingkaran besar dengan jarak antarsiswa selebar mungkin sesuai luas ruangan. Sahabat Guru ada di dalam lingkaran.
2) Mintalah semua siswa menghadap ke kanan atau kiri. Ajak mereka berjalan santai berputar searah jarum jam atau sebaliknya (dapat dilakukan sambil menyanyi dan bertepuk tangan).

3) Lakukanlah dengan variasi gerak jalan mengendap-endap, jalan santai, jalan cepat, lari, jalan dengan satu kaki (engklek), merangkak, melompat, dan lain-lain.

Gambar 2.1.2: Siswa sedang berlari dalam formasi melingkar.

Gambar 2.1.3: Siswa sedang merangkak dalam formasi melingkar.

Gambar 2.1.4: Siswa sedang berjalan satu kaki (engklek) dalam formasi melingkar.

2. Kegiatan Inti

Mengingat Peristiwa Melalui Gerak (1)

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada gerakan tubuh. Siswa tidak diperbolehkan berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Kegiatan ini merupakan permainan untuk mengingatkan segala peristiwa yang pernah dialami atau disaksikan di sekitar siswa melalui gerak tubuh. Permainan ini juga bisa dilakukan dengan mengajak siswa untuk menirukan bentuk benda, misalnya meja, kursi, pohon, binatang, dan lain-lain melalui gerak/pose tubuh. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Mulailah dengan memberikan pertanyaan stimulus kepada siswa tentang peristiwa yang biasa mereka lakukan sehari-hari, baik di sekolah, di rumah, maupun di lingkungan sekitarnya. Sebagai contoh: *Apa kamu ingat gerakan menyisir rambut di depan cermin? Apa kamu ingat gerakan mencuci tangan?*
2) Selanjutnya, libatkanlah semua siswa secara bersamaan untuk mengimajinasikan peristiwa dan mewujudkannya melalui gerak. Pilih satu situasi fiktif, lalu lakukan bersama-sama dengan siswa, misalnya gerakan menyisir rambut di depan cermin.
3) Lakukanlah gerakan tersebut selama beberapa detik, lalu berikan perintah “stop”. Mintalah siswa menghentikan gerakan/pose terakhir mereka, biarkan siswa mematung dalam pose menyisir rambut selama beberapa detik. Kemudian, instruksikan siswa agar kembali ke posisi semula.
4) Ulangi beberapa kali dengan peristiwa yang berbeda.

Gambar 2.1.5: Siswa sedang beradegan sakit perut dan menyapu.

Mengingat Peristiwa Melalui Gerak (2)

Sahabat Guru, kegiatan ini berfokus pada gerakan tubuh dan emosi. Siswa tidak boleh berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Diskusikan dengan siswa berbagai perasaan atau emosi yang pernah mereka alami, misalnya gembira, sedih, marah, kesal, malu, gelisah, mengantuk, kaget, heran, bingung, dan lain-lain. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Mulailah dengan melibatkan semua siswa secara bersamaan untuk mengimajinasikan perasaan atau emosi serta mewujudkannya melalui gerak dan ekspresi. Pilih satu perasaan, lalu lakukan bersama-sama dengan siswa, misalnya tertawa gembira.
2) Lakukanlah selama beberapa detik, lalu berikan perintah “stop”. Mintalah siswa menghentikan gerakan/pose terakhir mereka, biarkan siswa mematung dalam pose tertawa gembira selama beberapa detik. Kemudian, instruksikan siswa agar kembali ke posisi semula.
3) Saat siswa sedang berpose, Sahabat Guru boleh mendokumentasikannya dalam bentuk foto atau video. Dokumentasi itu nantinya dapat dimanfaatkan dalam kegiatan refleksi.
4) Ulangi beberapa kali dengan perasaan atau emosi yang berbeda.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi

Seusai kegiatan pembelajaran, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi lingkaran untuk duduk bersama dengan siswa. Sahabat Guru bisa menjelaskan secara singkat materi mengingat peristiwa melalui gerak dan emosi kepada siswa. Sahabat Guru juga bisa menayangkan foto atau video pose tiap siswa, lalu mendiskusikannya. Berikanlah waktu kepada siswa untuk menyampaikan perasaan dan menjelaskan apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada siswa, antara lain:

1) Apa yang dimaksud dengan tablo?
2) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
3) Peristiwa apa yang paling mudah kamu Ingat?
4) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
5) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru bisa memberi tugas siswa untuk mengamati aktivitas yang terjadi di rumah atau lingkungan sekitarnya, misalnya aktivitas ibu yang sedang menyapu, bapak yang sedang mencuci sepeda motor, petani yang sedang mencangkul, dan lain-lain. Setelah mengamati, mintalah siswa untuk mengingat gerak dan ekspresi yang terjadi dalam peristiwa tersebut, lalu berlatih gerak/pose yang akan ditampilkan pada pertemuan berikutnya.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama: ______________________

Kelas: ______________________

Ayo Meniru Peristiwa!

Tirukan peristiwa berikut ini! Berikan tanda centang (✓) pada peristiwa yang berhasil kamu tiru dan tanda silang (✖) pada peristiwa yang belum bisa kamu tiru!

Peristiwa	✓ atau ✖
Memasukkan bola basket ke dalam ring.	
Makan dengan sendok dan garpu.	
Meminta uang saku.	

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 2

Berekspresi Berdasarkan Pengalaman

Tujuan kegiatan	:	Siswa mampu berpikir secara artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.
Elemen	:	Merefleksikan, bekerja dan berpikir artistik.
Subelemen	:	Ingatan emosi, bermain dengan properti.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Pada Kegiatan 2 ini, Sahabat Guru bisa mengajak siswa berpikir artistik terhadap peristiwa, benda, emosi, dan karakter yang akan diaplikasikan melalui gerak. Sebelum memulai pembelajaran ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan Sahabat Guru agar nantinya pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal, yaitu sebagai berikut.

1) Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran, jika perlu bisa melihat foto atau menonton video adegan tablo sebagai referensi.
2) Bacalah secara ringkas materi tentang tablo.
3) Siapkanlah alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
4) Siapkanlah daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama siswa.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini difokuskan pada latihan imajinasi dan gerak siswa dalam mencari, menemukan, dan mengekspresikan diri melalui gerak dan emosi. Permainan yang ada dalam kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu berpikir secara artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.

1. Kegiatan Pembukaan

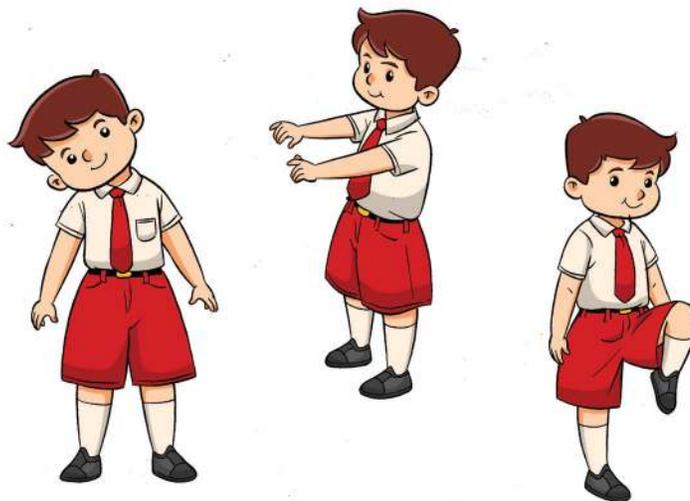
Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan tujuan pembelajaran kegiatan kali ini kepada siswa. Jelaskan pula bahwa kegiatan kali ini akan dilakukan secara individu maupun berkelompok. Sahabat Guru bisa juga menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama siswa.

Pemanasan

Kegiatan ini difokuskan untuk menggerakkan seluruh anggota tubuh secara sadar sehingga timbul kesadaran siswa terhadap bagian-bagian tubuh yang digerakkan olehnya. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi lingkaran kecil dengan jarak antarsiswa secukupnya. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
2) Ajaklah siswa untuk menggerakkan bagian-bagian tubuh berikut ini:
    - leher, mintalah siswa menggerakkan kepala dan lehernya secara pelan-pelan (putar kiri, kanan, menunduk, mendongak, memiringkan kepala ke kiri dan kanan);
    - lengan, mintalah siswa menggerakkan semua jari tangan, pergelangan tangan, dan bahunya secara bergantian;
    - pinggul, mintalah siswa menggerakkan pinggul, dimulai dengan memutar pinggul ke kiri dan kanan, membungkukkan tubuh, menengadahkan tubuh, lalu memiringkan tubuh ke kiri dan kanan;
    - lutut, mintalah siswa menggerakkan lutut dengan gerakan memutar ke kiri dan kanan, jongkok, lalu berdiri;
    - kaki, mintalah siswa menggerakkan pergelangan kaki dengan memutar ke kiri dan kanan, lalu dilanjutkan dengan menggerakkan semua jari kaki.

Lakukan gerakan di atas pelan-pelan dengan berbagai variasi gerak, boleh juga dengan diiringi musik. Hal terpenting dalam latihan ini adalah terciptanya kesadaran siswa ketika menggerakkan bagian-bagian tubuhnya.

Gambar 2.2.1: Seorang siswa dalam posisi berdiri sedang memiringkan kepala, menyejajarkan kedua tangan, dan mengangkat satu kakinya.

2. Kegiatan Inti

Permainan "Kamu Menjadi, *Simsalabim, Abrakadabra*"

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada daya imajinasi siswa A dalam mencari situasi atau objek (benda mati, aktivitas manusia, pohon, atau binatang) yang akan dipraktikkan oleh siswa B (yang ditunjuk siswa A) melalui gerak dan ekspresi. Gerakan yang ditampilkan siswa hendaknya disertai dengan emosi dan ekspresi. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bentuklah formasi lingkaran sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
2. Berilah waktu kira-kira 15 menit kepada siswa untuk memikirkan situasi atau objek apa yang akan dipraktikkan oleh temannya dalam hati (tidak boleh diucapkan). Pada tahap ini, Sahabat Guru bisa mendampingi dan memandu siswa untuk mencari situasi atau objek yang diinginkan.
3. Mintalah siswa A untuk memulai permainan dengan menunjuk siswa B untuk menirukan ucapannya melalui gerak. Siswa B yang ditunjuk maju satu langkah, setelah itu siswa A misalnya mengatakan, "*Simsalabim*, kamu menjadi kucing!" Selanjutnya, siswa B memperagakan pose seekor kucing dan diam mematung beberapa saat pada pose itu. Setelah itu, siswa A mengatakan, "Sempurna!"
4. Berikutnya, mintalah siswa B kembali ke formasi lingkaran dan melakukan hal yang sama seperti yang dilakukan siswa A tadi. Lakukan kegiatan ini sampai semua siswa mendapatkan giliran untuk mewujudkan imajinasi dan mempraktikkan ekspresinya.

Berekspresi Melalui Gerak

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada gerakan tubuh dan ekspresi wajah. Siswa tidak boleh berbicara dan mengeluarkan suara saat memperagakan perannya. Sahabat Guru bisa menanyakan satu aktivitas harian yang mereka senangi atau yang paling rutin dilakukan untuk dipentaskan dengan aspek artistik yang dibuatnya. Berikanlah kesempatan kepada siswa secara bergantian untuk memperagakan pengalamannya melalui gerak dan emosi serta aspek artistiknya. Instruksikan untuk

berhenti pada pose tertentu. Setelah itu, mintalah siswa yang lain untuk menebak peristiwa apa yang dilakukan oleh siswa yang tampil itu. Adapun prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Ingatkanlah siswa terhadap tugas pada pertemuan sebelumnya tentang pengamatan peristiwa di lingkungan sekitar yang selanjutnya akan ditampilkan.
2) Sediakanlah berbagai macam benda yang bisa digunakan siswa sebagai perlengkapan artistik dalam pertunjukannya, misalnya kardus bekas, kertas/karton bekas, kain, daun, ranting, sapu, dan lain-lain. Sahabat Guru juga bisa meminta siswa untuk mencarinya di lingkungan sekolah.

3) **Berilah waktu kira-kira 15–20 menit kepada siswa untuk menyiapkan properti artistik yang akan dipakai dalam pertunjukan mereka.**

4) Siapkanlah ruang pentas yang luasnya menyesuaikan kondisi ruang kelas. Pertunjukan bisa juga dilakukan di tengah formasi lingkaran atau di depan kelas.
5) Berikanlah kesempatan kepada siswa yang bersedia tampil terlebih dahulu. Jika tidak ada, Sahabat Guru bisa menunjuk salah satu siswa untuk tampil, lalu siswa yang sudah tampil menunjuk siswa lain yang belum tampil.
6) Ketika siswa tampil, instruksikan ia untuk berhenti pada pose tertentu selama beberapa detik. Setelah itu, pertunjukan selesai.
7) Seusai pertunjukan, mintalah semua siswa menebak kegiatan apa yang ditampilkan temannya dan memberikan tepuk tangan.

Gambar 2.2.2: Pertunjukan tablo yang menunjukkan suasana dua anak bertengkar dan beberapa anak lainnya mencoba melerai.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi

Seusai kegiatan pembelajaran, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi lingkaran untuk duduk bersama dengan siswa. Sahabat Guru bisa menjelaskan secara singkat materi berimajinasi dan berekspresi berdasarkan pengalaman kepada siswa. Berikanlah waktu kepada siswa untuk menyampaikan perasaan dan menjelaskan apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada siswa, antara lain:

1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
2) Peristiwa apa yang paling mudah kamu ingat?
3) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
4) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Berikanlah tugas kepada masing-masing kelompok untuk mencari situasi peristiwa tertentu. Situasi peristiwa itu juga bisa ditentukan oleh Sahabat Guru, misalnya situasi ketika pergi bertamasya, makan malam keluarga, pertandingan sepak bola, dan lain-lain. Ajaklah siswa menyiapkan aspek artistik pementasan (kostum dan properti), misalnya baju, celana, topi, kalung, sepatu, tongkat, topeng, dan lain-lain untuk dibawa pada pertemuan selanjutnya sebagai kelengkapan artistik pementasan.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama: ____________________

Kelas: ____________________

Ayo Meniru Peristiwa!

Tirukan peristiwa berikut ini! Berikan tanda centang (✓) pada peristiwa yang berhasil kamu tiru dan tanda silang (✖) pada peristiwa yang tidak bisa kamu tiru!

Peristiwa	✓ atau ✖
Minum minuman pahit.	
Makan makanan panas.	
Tubuh kedinginan.	

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 3

Mementaskan Tablo

Tujuan kegiatan	:	Siswa mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.
Elemen	:	Menciptakan dan berdampak.
Subelemen	:	Imajinasi, mimesis, serta mengenal ruang dan waktu pertunjukan.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sebelum memasuki Kegiatan 3 ini, ada beberapa hal yang perlu dipersiapkan Sahabat Guru agar nantinya pembelajaran dapat terlaksana secara maksimal, yaitu sebagai berikut.

1) Bacalah instruksi pada kegiatan pengajaran. Sahabat Guru juga bisa melihat foto atau menonton video adegan tablo sebagai referensi.
2) Bacalah secara ringkas materi tentang tablo.
3) Siapkanlah alat dan bahan yang dibutuhkan dalam kegiatan pengajaran.
4) Siapkanlah daftar peraturan kelas yang nantinya disepakati bersama siswa.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini difokuskan pada kerja kelompok dalam menemukan peristiwa yang menarik, kemudian ditampilkan melalui gerak, emosi, dan aspek artistik. Tujuan kegiatan ini adalah agar siswa mampu berkreasi dan berekspresi untuk menirukan karakter tokoh sesuai dengan adegan cerita dalam pertunjukan tablo.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menjelaskan tujuan pembelajaran kegiatan ini kepada siswa. Jelaskan bahwa kegiatan kali ini akan dilakukan secara individu maupun berkelompok. Selain itu, jelaskan pula jenis asesmen yang akan dilakukan pada langkah ini, yaitu penilaian keterampilan dan sikap. Sahabat Guru bisa juga menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama siswa.

Pemanasan

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada pelemasan otot-otot wajah yang diharapkan akan mempermudah siswa melakukan berbagai macam ekspresi. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi lingkaran sesuai kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran
2) Pastikanlah semua siswa mengikuti instruksi yang diberikan Sahabat Guru.
3) Lakukanlah gerakan berikut ini secara perlahan agar siswa bisa merasakan bagian tertentu di wajahnya sedang bergerak:

- dahi, mintalah siswa menggerakkan dahinya ke atas dan bawah selama 1–2 menit sampai dirasa cukup;
- mata, mintalah siswa memutar bola matanya sesuai arah jaruh jam dan sebaliknya, melirik ke kiri dan kanan, melihat ke atas dan bawah;
- mulut tertutup, mintalah siswa memonyongkan mulutnya, menarik ke dalam, memiringkan ke kiri dan kanan.
- mulut terbuka, mintalah siswa membuka mulutnya semaksimal mungkin seperti mengucapkan vokal (*a*, *i*, *u*, *e*, *o*) tanpa suara.

2. Kegiatan Inti

Pembagian dan Persiapan Kelompok

Sahabat Guru, kegiatan ini difokuskan pada kerja kelompok dalam menemukan peristiwa yang menarik, kemudian ditampilkan melalui gerak, emosi, dan aspek artistik. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bagilah kelas ke dalam beberapa kelompok kecil dengan anggota 5–7 siswa per kelompok.
2) Berilah waktu sekitar 15 menit bagi tiap kelompok untuk menemukan dan mendiskusikan sebuah peristiwa yang bisa ditampilkan melalui gerak dan emosi, misalnya kegiatan bertamasya, pertandingan sepak bola, dan kegiatan lain yang sifatnya berkelompok.
3) Mintalah tiap kelompok untuk berlatih dan mempersiapkan properti dari benda yang mudah ditemukan di sekolah. Sahabat Guru juga bisa meminta siswa untuk membuat properti dari bahan sederhana, misalnya kardus atau karton bekas.
4) Berikanlah pemahaman kepada siswa bahwa saat mementaskan pertunjukan, mereka juga harus memperhatikan aspek improvisasi gerak dan suara, ekspresi, serta *blocking*.

Bermain Tablo

Sahabat Guru, ini adalah kegiatan akhir unit ini, yaitu menyajikan hasil kerja kelompok. Yang perlu diperhatikan adalah kesiapan siswa dan kelompoknya dalam menyajikan karyanya, antara lain meliputi aspek kekompakan, artistik, ekspresi, dan *blocking*. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Tentukanlah ruang ekspresi sebagai tempat siswa menyajikan hasil karya mereka. Sahabat Guru bisa mengondisikan kelas dengan cara meminta semua siswa menghadap ke depan atau membentuk formasi setengah lingkaran dengan ruang kosong di depannya sebagai ruang berekspresi.
2) Undilah urutan penampilan kelompok.
3) Berilah waktu beberapa saat bagi kelompok yang mendapat giliran tampil untuk mempersiapkan pementasan.
4) Mintalah kelompok penonton untuk menghargai kelompok yang tampil dan memberikan tepuk tangan pada akhir pementasan.
5) Hendaknya dokumentasikanlah pementasan tiap-tiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
6) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapatkan giliran tampil.

3. Kegiatan Penutup

Refleksi

Seusai kegiatan pembelajaran, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Setelah lembar kerja dikumpulkan, bentuklah formasi lingkaran untuk duduk bersama dengan siswa. Sahabat Guru bisa menjelaskan secara singkat materi bermain tablo kepada siswa. Berikanlah waktu kepada siswa untuk menyampaikan perasaan dan menjelaskan apa yang sudah mereka dapatkan setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah pertanyaan refleksi kepada siswa, antara lain:

1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
2) Peristiwa apa yang paling mudah kamu ingat?
3) Peristiwa apa yang sulit kamu lakukan?
4) Apa yang membuatmu merasa kesulitan?
5) Peran apa yang paling kamu sukai?
6) Peran apa yang paling sulit kamu lakukan?

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini apabila ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini.

1) Pandulah siswa membagi peran dalam kelompoknya.
2) Mintalah siswa memanfaatkan benda yang ada di sekitarnya, misalnya sapu, penghapus, kain perca, kardus bekas, dan lain-lain.
3) Ajaklah siswa membuat properti drama sederhana dari benda atau bahan yang ada di sekitarnya, misalnya membuat boneka dari kain perca, mobil-mobilan dari kardus bekas, dan sebagainya.
4) Ikutilah langkah pembelajaran yang sama dengan yang telah dipaparkan.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3

Nama: ____________________

Kelas: ____________________

Ayo Berimajinasi!

Adegan 1
Imajinasikan dirimu sedang ada di taman, lalu ada ular yang mendekatimu. Bagaimana ekspresimu?

Adegan 2
Imajinasikan dirimu sedang ada di taman, lalu ada cacing yang mendekatimu. Bagaimana ekspresimu?

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada Kegiatan 3 unit ini, ada dua asesmen yang dilakukan, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian pada saat dan setelah pembelajaran berlangsung.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa mampu menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh tanpa disertai ekspresi dan aspek artistik.
Berkembang	:	Siswa hanya mampu berekspresi atau hanya mampu melibatkan aspek artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa mampu berekspresi dan melibatkan aspek artistik dalam menirukan peristiwa, benda, emosi, dan karakter melalui gerak tubuh.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap mencakup empat hal sebagai berikut.

1) Siswa berani mencoba praktik di depan umum dengan penuh percaya diri.
2) Siswa mampu bekerja sama yang ditandai dengan menerima tugas dan peran yang diberikan dalam kelompok.
3) Siswa memiliki kesadaran akan perbedaan pikiran, perasaan, motif, dan tindakan orang di sekitarnya.
4) Siswa mampu mengekspresikan pikiran, ide, dan perasaan serta menggabungkan berbagai gagasan dalam kelompok menjadi ide atau gagasan imajinatif yang bermakna.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa mampu mengenali berbagai emosi dan mampu mempraktikkannya serta berani mencoba dan percaya diri, tetapi belum bisa bekerja sama dan belum mempunyai kesadaran perbedaan orang di sekitarnya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Pada bagian ini, Sahabat Guru bisa mengidentifikasi siswa atau kelompok yang mempunyai kemampuan dan minat yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah diidentifikasi, Sahabat Guru bisa memberikan motivasi dan memberikan perhatian lebih sebagai sumber daya manusia sekolah yang bisa dijadikan unggulan untuk ditampilkan pada acara sekolah maupun kegiatan seni teater lainnya.

VI. Refleksi Guru

Dengan berakhirnya rangkaian kegiatan pembelajaran pada Unit 2 ini, alangkah baiknya jika Sahabat Guru dapat menjawab sejumlah pertanyaan berikut ini. Nantinya, jawaban pada pertanyaan berikut ini bisa dijadikan sebagai bahan refleksi demi pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

Agar jawaban pada pertanyaan berikut ini bisa dijadikan sebagai bahan, strategi, dan media pembelajaran yang efektif dan efisien di masa mendatang, Sahabat Guru disarankan untuk menjawabnya dengan jujur sesuai kondisi sekolah dan siswa.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1) Adakah sesuatu yang menarik selama pembelajaran sehingga siswa dapat belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!
2) Adakah sesuatu yang *tidak* menarik selama pembelajaran sehingga siswa *tidak* dapat belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!
3) Apa yang Sahabat Guru sukai dari kegiatan pembelajaran pada unit ini? Jika ada, jelaskan!
4) Apakah langkah-langkah pembelajaran dalam unit ini sesuai dengan karakter sekolah dan siswa Sahabat Guru? Jika tidak, jelaskan langkah yang ideal sesuai dengan karakter sekolah dan siswa Sahabat Guru!
5) Apa yang ingin Sahabat Guru ubah untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan maupun hasil pembelajaran?
6) Dengan pengetahuan yang Sahabat Guru dapat atau miliki sekarang, apa yang akan Sahabat Guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
7) Apa dan bagian mana yang ingin Sahabat Guru gali lebih dalam? Mengapa? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan?
8) Sebutkan satu hal yang bisa Sahabat Guru pelajari mengenai proses mengajar pada unit ini!
9) Langkah keberapakah yang paling berkesan bagi Sahabat Guru? Mengapa?
10) Pada langkah keberapa siswa paling belajar banyak?
11) Pada momen apa siswa menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka? Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran Sahabat Guru pada saat itu?
12) Apakah pembelajaran berlangsung dengan baik? Apa buktinya?
13) Bagian mana yang masih perlu diperbaiki dari pengajaran Sahabat Guru?
14) Jelaskan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang paling dominan dipelajari siswa pada unit ini!

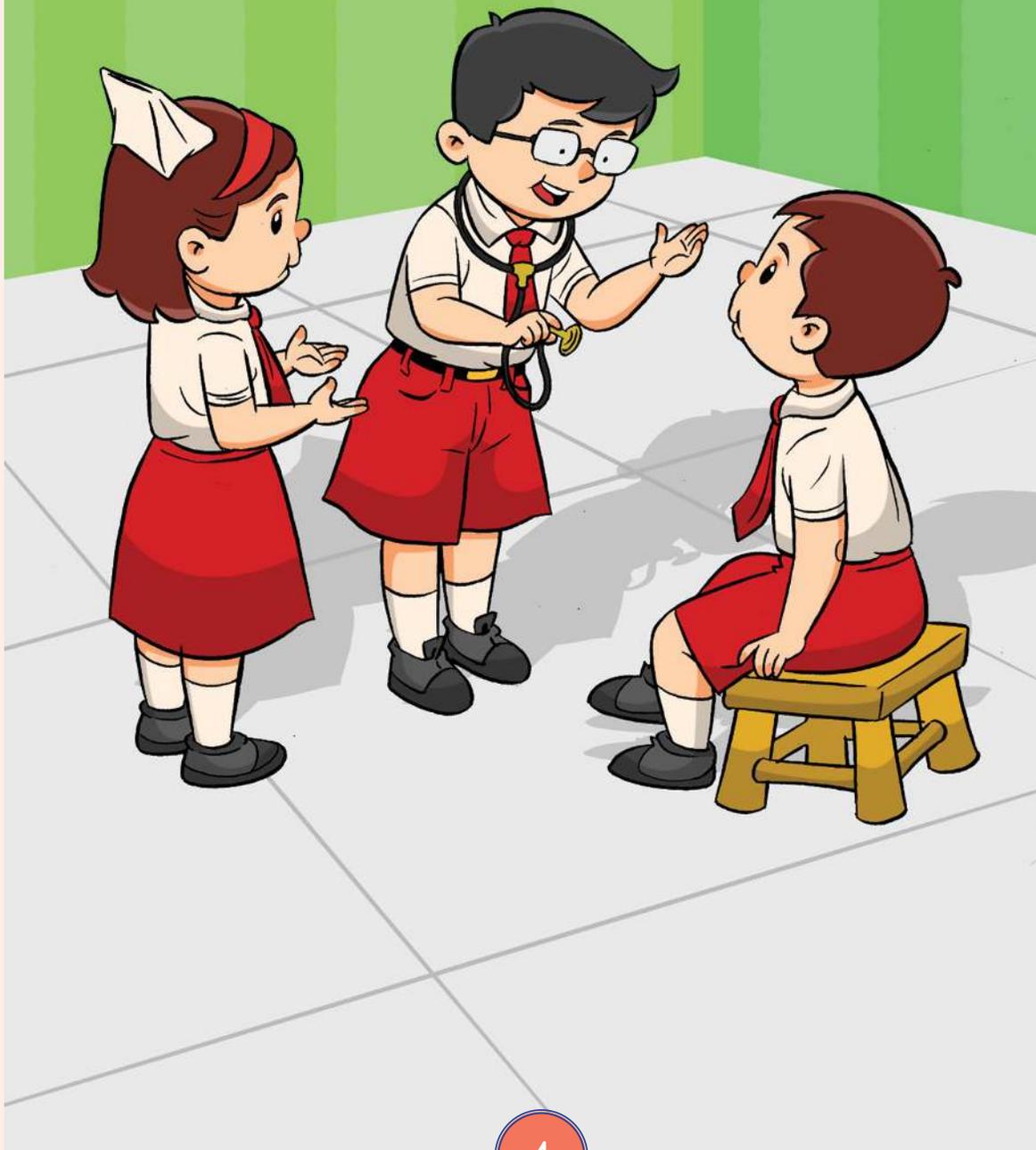
VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Serunya Bermain Tablo*. Bacakanlah untuk siswa dan cetaklah agar siswa bisa membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

Serunya
Bermain
Tablo

Tablo adalah permainan yang sangat menyenangkan.
Kita berpose menyerupai peristiwa tertentu. Ada yang jadi tukang foto untuk memberi aba-aba seperti di studio foto.
Satu... dua... tiga!
Pada hitungan ketiga, semua berpose membentuk suatu peristiwa.

Kalian bisa membentuk peristiwa petani menanam padi.
Petani memakai topi segitiga. Kalian bisa membuatnya dari koran bekas, lalu berposelah.

Kalian bisa membentuk peristiwa dokter dan pasien di rumah sakit. Ada dokter yang menggunakan stetoskop. Buatlah stetoskop dari kertas bekas dan tali rafia. Buatlah mainan alat suntik dari kardus bekas. Kalian juga bisa membuat mainan alat infus dari botol bekas yang sudah dibersihkan.

Kalian bisa membuat pose apa saja yang kalian suka. Selamat mencoba!

VIII. Bahan Bacaan Guru

Tablo merupakan pertunjukan teater yang disajikan aktor di atas panggung melalui posisi tubuh yang diam/tidak bergerak. Aktor memulai sebuah adegan di atas panggung dalam gerakan, kemudian berhenti dan terdiam di posisi tertentu. Aktor biasanya akan berhenti untuk jangka waktu tertentu, pindah ke posisi lain, lalu terdiam lagi dengan posisi baru. Pada dasarnya, tablo adalah gambar diam yang disajikan oleh satu orang aktor atau berkelompok di atas panggung dengan menampilkan pose situasi tertentu yang disertai dengan gestur dan ekspresi.

Selain itu, tablo dapat dikatakan sebagai keterampilan teater mendasar yang membantu para aktor dalam memahami pentingnya membuat gambar visual di atas panggung. Karena tablo disajikan aktor melalui tubuhnya di atas panggung dengan tidak bergerak dan diam, aktor harus menyampaikan makna melalui gestur tubuh dan ekspresi mereka. Tablo juga dapat membantu para aktor muda menjadi mahir dalam membuat gambar panggung. Melalui tablo, aktor dapat memahami bahwa pada momen tertentu dalam sebuah pertunjukan, semua aktor harus dapat dilihat dengan jelas oleh penonton.

Beberapa manfaat tablo bagi siswa adalah: (1) siswa belajar bagaimana mengekspresikan diri dengan tubuh mereka, bukan suara mereka; (2) siswa memperoleh kepercayaan diri saat mereka tampil di depan kelas; (3) siswa yang pendiam mungkin lebih mau/berani berpartisipasi karena tidak ada dialog yang diutarakan; (4) siswa akan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang karakter dalam sebuah cerita; (5) siswa akan memperoleh pengalaman dan keterampilan tentang kemampuan berorganisasi; serta (6) siswa belajar tentang kemampuan presentasi di depan umum.

Kamus Teater

Gestur : Suatu bentuk komunikasi nonverbal dengan aksi tubuh yang terlihat dengan tujuan menyampaikan pesan-pesan tertentu, baik disertai kegiatan berbicara maupun tidak.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Drama Notebook. 2018. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumplestiltskin Press.

Farmer, D. 2007. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing.

Goodwin, J. 2006. *Using Drama to Support Literacy Activities for Children Aged 7 to 14*. London: Paul Chapman Publishing.

Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.

Swale, J. 2016. *Drama Games for Rehearsals*. London: Nick Hern Books.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater SD untuk Kelas I
Penulis: Musthofa Kamal dan Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN: 978-602-244-341-4

UNIT 3
Serunya Bermain Pantomim

Alokasi Waktu: 8x35 menit

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mengingat berbagai macam karakter.
2) Siswa mereplikasi karakter yang pernah diketahui.
3) Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa menggabungkan properti pendukung dengan permainan pantomim.
5) Siswa berkolaborasi memainkan peran dengan properti yang sesuai.

Peta Konsep

Kegiatan 1 Memperagakan Cerita
Kegiatan 2 Bermain Pantomim Profesi
Kegiatan 2 dan 3
1. Siswa mengingat berbagai macam karakter.
2. Siswa mereplikasi karakter yang pernah diketahui.
3. Siswa memberi saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4. Siswa menggabungkan properti pendukung dengan permainan mimesis.
5. Siswa berkolaborasi memainkan peran dengan properti yang sesuai.
Kegiatan 3 Bermain Benda di Sekitar
Kegiatan 4 Bermain Pantomim Peristiwa
Unit 3 Serunya Bermain Pantomim

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.
1) Siswa **mengingat** berbagai macam karakter.
2) Siswa **mereplikasi** karakter yang pernah diketahui.
3) Siswa **memberi** saran atau pendapat yang santun pada karakter yang ditiru oleh temannya.
4) Siswa **menggabungkan** properti pendukung dengan permainan pantomim.
5) Siswa **berkolaborasi** memainkan peran dengan properti yang sesuai.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, terdapat empat kegiatan pada unit ini, yaitu: (1) memperagakan cerita, (2) bermain pantomim profesi, (3) bermain properti, dan (4) bermain pantomim peristiwa. Kegiatan-kegiatan di unit ini adalah belajar pantomim melalui mimesis. Deskripsi kegiatan tersebut dipaparkan sebagai berikut.

Pada Kegiatan 1, Sahabat Guru akan mengajak siswa memperagakan cerita. Dalam kegiatan ini, siswa akan mengingat dan memperagakan ekspresi yang pernah dialami dan dilihatnya. Kegiatan ini pernah dilakukan pada Unit 1. Akan tetapi, tingkatan pada unit ini lebih sulit dengan tempo yang lebih cepat bila dibandingkan dengan kegiatan pada Unit 1. Pada unit ini, Sahabat Guru memberi kode dengan tepukan tangan untuk berganti ekspresi. Setelah itu, siswa memberi penjelasan yang menarik tentang dirinya dengan berekspresi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah imajinasi siswa, memberi kesempatan siswa untuk merasakan sensasi panggung serta melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama.

Setelah itu, pada Kegiatan 2, Sahabat Guru akan mengajak siswa bermain pantomim profesi dengan mengingat dan meniru karakter yang pernah dilihatnya. Siswa diajak memperagakan karakter dan ekspresi berbagai macam profesi. Kegiatan ini diharapkan akan mengasah imajinasi, melatih rasa percaya diri, dan membiasakan sensasi panggung siswa. Kegiatan ini mirip dengan kegiatan sebelumnya, tetapi setingkat lebih sulit. Pada kegiatan ini, siswa akan belajar menggabungkan imajinasi ekspresi dan karakter. Sementara itu, pada kegiatan sebelumnya, siswa belajar berekspresi tanpa imajinasi karakter.

Selanjutnya, pada Kegiatan 3, Sahabat Guru akan mengajak siswa bermain benda di sekitar. Tujuannya adalah agar siswa berimajinasi dengan benda-benda di sekitar dan memperagakannya sebagai properti pementasan. Sebagai contoh, pensil bisa diimajinasikan sebagai alat makan. Kegiatan ini diharapkan akan meningkatkan imajinasi serta melatih siswa untuk bekerja dan berpikir artistik. Kegiatan ini juga akan melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama siswa.

Terakhir, pada Kegiatan 4, Sahabat Guru akan mengajak siswa bermain pantomim peristiwa dengan berimajinasi dan meniru peristiwa yang pernah dialami atau dilihatnya. Pada kegiatan sebelumnya, siswa sudah dilatih melakukan imajinasi ekspresi dan karakter manusia serta berimajinasi bentuk dan fungsi benda. Adapun pada kegiatan ini, siswa akan dilatih mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok guna mengembangkan kemampuan kerja sama siswa dengan temannya.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Memperagakan Cerita

Tujuan kegiatan	:	Siswa memperagakan cerita tentang dirinya.
Elemen	:	Mengalami dan mencipta.
Subelemen	:	Olah tubuh, suara, dan mimik.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Pembelajaran kali ini memerlukan persiapan yang matang. *Yuk*, persiapkan hal-hal berikut ini sebelum mengajar!

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
3) Bacalah Bahan Bacaan Guru terlebih dahulu.
4) Catatlah jenis-jenis ekspresi yang Sahabat Guru ketahui, misalnya senang, sedih, marah, mengantuk, semangat, dan malas.
5) Setelah itu, catatlah gerak tubuh, suara, dan mimik orang yang sedang senang, sedih, marah, mengantuk, semangat, dan malas. Tujuannya agar Sahabat Guru ingat jenis-jenis ekspresi dan cara memperagakannya. Jadi, nanti saat Sahabat Guru mengajar di hadapan siswa, Sahabat Guru bisa langsung memandu dan memberi contoh, misalnya: *ekspresi senang adalah tersenyum, berkata “hore”, dan melompat*.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan kali ini bertujuan untuk mengingatkan siswa tentang ekspresi atau emosi yang pernah dialami dan dilihatnya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah imajinasi dan memberi kesempatan siswa untuk merasakan sensasi panggung serta melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama. Ini adalah langkah awal belajar pantomim. Sebelum siswa menggunakan bahasa isyarat untuk bercerita, siswa berlatih bercerita sambil memperagakan cerita.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu agar siswa dapat mengingat ekspresi yang pernah mereka alami dalam kehidupan sehari-hari dan memperagakan berbagai macam ekspresi. Selanjutnya, kondisikan siswa dalam formasi melingkar dan pastikan siswa bisa bergerak leluasa.

Pemanasan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pemanasan berikut ini. Tujuannya adalah untuk mengingat berbagai macam ekspresi dan memperagakannya.

1) Setelah siswa membentuk formasi melingkar dan mempunyai ruang gerak yang leluasa, tanyakan lagi ekspresi apa yang pernah dialami mereka.
2) Mintalah mereka untuk memperagakannya dengan pemberian contoh terlebih dahulu. Misalnya, Sahabat Guru memperagakan ekspresi mengantuk dengan menguap dan muka yang layu.
3) Berikutnya, mintalah siswa memperagakan ekspresi gembira. Koreksi dan pandulah siswa yang belum bisa berekspesi gembira.
4) Setelah itu, berikan satu tepukan tangan dan katakan sebuah ekspresi. Sebagai contoh, Sahabat Guru melakukan satu tepuk tangan sambil berkata, “Gembira!” maka siswa berekspresi gembira. Jadikan tepuk tangan sebagai instruksi untuk berganti ekspresi.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru bisa lanjut melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Kondisikanlah siswa agar duduk di tempat duduknya masing-masing.
2) Jadikanlah area depan sebagai panggung, bisa panggung sesungguhnya atau sekadar panggung imajiner.
3) Berikanlah penjelasan bahwa semua siswa secara bergiliran akan mendapat kesempatan tampil di panggung untuk memperkenalkan diri dan memberi penjelasan menarik tentang dirinya. Sebagai contoh:

> *Hai, namaku Aldo! Aku suka berenang (sambil menggerakkan tangan seolah-olah sedang berenang). Tempat kesukaanku adalah pantai (sambil menggerakkan tangan seperti ombak).*
>
> *Halo, namaku Lulu! Aku suka bersepeda (sambil menggerakkan tangan dan kaki seolah-olah sedang bersepeda). Aku suka membantu ibu memasak (menggerakkan tangan seolah-olah sedang menggoreng ikan).*

4) Setiap ada siswa yang memulai perkenalan, mintalah siswa penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu pula setiap ada siswa yang selesai berkenalan, mintalah siswa penonton tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.

Jika ada siswa yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru bisa memintanya untuk melakukan berbagai ekspresi di depan kelas, lalu ditirukan oleh siswa yang lain. Siswa yang belum percaya diri melakukan berbagai ekspresi tersebut bisa meniru ekspresi siswa yang potensinya lebih baik.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, berikanlah penguatan kepada siswa bahwa menghargai penampilan teman adalah perbuatan yang baik. Manusia harus bisa berakhlak mulia, salah satunya menghargai perbedaan dengan orang lain. Jadi, antarsiswa harus saling memberi semangat dan tidak boleh mengejek penampilan satu sama lain.

Setelah memberikan penguatan tersebut, Sahabat Guru bisa mengajukan pertanyaan refleksi berikut ini:

1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan ini?
2) Bisakah kamu memperagakan kegiatanmu?
3) Bagaimana perasaanmu berdiri di atas panggung?

4) Apa kamu sudah percaya diri?
5) Apa kamu mau terus belajar percaya diri?

Selanjutnya, pandulah siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut pada Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah selesai dan dikumpulkan, Sahabat Guru jangan lupa memberi motivasi pada catatan guru di lembar kerja itu, ya! Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, mintalah untuk berlatih berbicara dan memperagakan kegiatan bersama teman atau orang tuanya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru juga bisa menggunakan kegiatan alternatif dengan membaca cerita sambil menemukan berbagai ekspresi dari dalam cerita tersebut. Pilihlah cerita yang sekiranya menarik bagi siswa. Sahabat Guru juga bisa membacakan cerita berjudul *Hore, Aku Bisa Percaya Diri!* yang bisa ditemukan di unit ini, bagian bahan bacaan siswa.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama: ____________________

Kelas: ____________________

Berani Berekspresi

Nyanyikan lagu berjudul *Maju Tak Gentar* ciptaan Cornel Simandjuntak, lalu ekspresikanlah dengan menggunakan tangan dan kakimu!

Maju Tak Gentar

Maju tak gentar
Membela yang benar

Maju tak gentar
Hak kita diserang

Maju serentak
Mengusir penyerang

Bisakah kamu mengekspresikan lagu berjudul *Maju Tak Gentar* di atas?

a. Ya

b. Tidak

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 2

Bermain Pantomim Profesi

Tujuan kegiatan	:	Siswa mengingat dan meniru karakter yang pernah dilihatnya.
Elemen	:	Mengalami dan mencipta.
Subelemen	:	Olah tubuh, suara, dan mimik.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar.

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
3) Potonglah beberapa kertas dengan ukuran 5 cm × 5 cm.
4) Tulislah berbagai macam profesi, satu profesi pada tiap potongan kertas. Contoh:

Dokter	Guru

5) Gulunglah kertas tersebut, lalu masukkan ke dalam kotak atau wadah.

B. Kegiatan Pengajaran

Setelah mampu memperagakan macam-macam ekspresi, kali ini Sahabat Guru akan mengajak siswa memperagakan karakter dan ekspresi melalui berbagai macam profesi. Kegiatan ini diharapkan akan mengasah daya imajinasi, melatih sikap percaya diri, dan membiasakan sensasi panggung siswa. Kegiatan ini mirip dengan kegiatan sebelumnya, hanya saja setingkat lebih sulit. Pada kegiatan ini, siswa belajar menggabungkan imajinasi ekspresi dan karakter. Sementara itu, pada kegiatan sebelumnya, siswa belajar berekspresi tanpa imajinasi karakter.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu agar siswa bisa mengingat ekspresi dan karakter profesi yang pernah mereka lihat dalam kehidupan sehari-hari, lalu memperagakannya. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran, kondisikan siswa dalam formasi melingkar dan pastikan siswa bisa leluasa bergerak.

Pemanasan

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pemanasan berikut ini. Tujuannya adalah untuk memancing ingatan siswa akan berbagai macam karakter dan memperagakannya dengan ekspresi yang sesuai.

1) Ajukanlah pertanyaan kepada siswa: "Profesi atau pekerjaan apa yang pernah kamu lihat?" atau "Apa kamu pernah melihat guru, dokter, polisi, persona *YouTube*, tukang kebun, atau profesi lainnya?"
2) Tulislah profesi-profesi yang disebut siswa di papan tulis agar siswa lebih mudah mengingatnya.
3) Setelah itu, mintalah siswa mengingat bagaimana aktivitas profesi-profesi itu.
4) Berilah contoh peragaan aktivitas profesi-profesi itu.
5) Mintalah siswa untuk memperagakan aktivitas profesi-profesi itu.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan dalam formasi melingkar, mintalah siswa kembali duduk di kursinya masing-masing, menghadap ke arah panggung. Buatlah panggung di depan kelas, bisa panggung sesungguhnya atau hanya imajiner. Setelah itu, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Berikanlah pengertian kepada siswa bahwa kegiatan kali ini hampir sama dengan kegiatan sebelumnya. Tiap siswa akan mendapat kesempatan tampil di panggung untuk belajar berbicara dan melatih sikap percaya diri.
2) Tantanglah siswa untuk memperagakan profesi sesuai yang tertulis di potongan kertas yang mereka ambil dari dalam kotak atau wadah.
3) Jika ada siswa mengambil gulungan kertas yang bertuliskan *tukang kebun*, siswa itu harus memperagakan profesi tukang kebun, misalnya:

> *Siswa seolah-olah membawa alat kebersihan dan memperagakan gerakan menyapu taman sekolah, menanam bunga, dan menyiram tanaman.*

4) Setiap ada siswa yang mulai memperagakan suatu profesi, mintalah siswa penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu pula setiap ada siswa yang selesai memperagakan suatu profesi, mintalah siswa penonton tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, berikanlah pertanyaan refleksi. Pandulah siswa merefleksi dirinya sendiri dengan menjawab pertanyaan berikut ini:

1) Bagaimana perasaanmu saat memperagakan profesi di panggung?
2) Apa kamu sekarang merasa lebih percaya diri daripada kemarin?
3) Bisakah kamu memperagakan berbagai macam profesi?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya! Jika ada siswa yang masih kurang percaya diri, Sahabat Guru bisa memintanya untuk berlatih berbicara dan memperagakan aktivitas profesi bersama teman atau orang tuanya.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika kesulitan mengingat macam-macam profesi secara umum, Sahabat Guru bisa memandu siswa mengamati profesi yang ada di sekolah, misalnya guru, tukang kebun, dan penjual makanan di kantin. Hal ini akan lebih memudahkan peniruan karakter karena siswa melakukan pengamatan langsung dan memperagakannya saat itu juga.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 2

Nama: ____________________

Kelas: ____________________

Lebih Percaya Diri di Atas Panggung

1. Lingkarilah emosi yang kamu rasakan saat memperagakan profesi di panggung!

   Deg-degan **Senang** **Malu**

2. Apa kamu sekarang merasa lebih percaya diri daripada kemarin?
   a. Ya
   b. Tidak

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 3

Bermain Benda di Sekitar

Tujuan kegiatan	:	Siswa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan memperagakannya sebagai properti pementasan.
Elemen	:	Mencipta, berpikir dan bekerja Artistik, serta dampak.
Subelemen	:	Pantomim, bermain dengan properti, dan pertunjukan.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar.

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak.
3) Siapkan benda-benda di sekitar yang bisa digunakan sebagai properti siswa, misalnya taplak meja, bola, kardus, botol, pensil, dan buku.

B. Kegiatan Pengajaran

Sahabat Guru, dalam kegiatan kali ini, siswa diajak untuk bermain dan berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya. Sebagai contoh, pensil bisa diimajinasikan sebagai alat makan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi serta melatih siswa untuk bekerja dan berpikir artistik. Kegiatan ini diharapkan juga melatih sikap percaya diri dan menghargai sesama siswa.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada kegiatan pembukaan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu agar siswa bisa meningkatkan daya imajinasinya dengan menggunakan properti. Setelah itu, kondisikan siswa dalam formasi melingkar dan pastikan siswa bisa leluasa bergerak.

Pemanasan

Sebelum melakukan pembelajaran inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pemanasan berikut ini. Tujuannya adalah untuk memberi contoh dan memancing daya imajinasi siswa.

1) Mintalah siswa membentuk formasi melingkar.
2) Pastikanlah siswa bisa bergerak dengan leluasa.
3) Tunjukkanlah benda-benda yang akan dipakai sebagai properti pementasan kepada siswa.
4) Katakan kalau benda-benda itu bisa berubah jadi apa saja sesuai keinginan.
5) Berilah contoh kepada siswa, misalnya:

> *Sahabat Guru memegang pensil, lalu memperagakan gerakan makan dengan garpu. Pensil diimajinasikan sebagai garpu. Pensil itu juga bisa diimajinasikan sebagai tusuk satai. Sahabat Guru dapat memperagakan gerakan makan satai yang lezat dengan pensil itu.*

6) Peganglah benda yang lain, tegaskan kembali bahwa benda itu juga bisa berubah jadi apa saja sesuai keinginan.
7) Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan imajinasinya.
8) Pada akhir kegiatan pemanasan, berilah kesempatan beberapa siswa untuk memegang salah satu benda untuk mencoba permainan ini.

2. Kegiatan Inti

Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru bisa lanjut melakukan kegiatan inti berikut ini.

1) Pastikanlah siswa masih berada dalam formasi melingkar dengan ruang gerak yang leluasa.
2) Berilah informasi bahwa tiap siswa punya kesempatan bermain.
3) Tunjukkanlah benda apa saja yang akan dimainkan.
4) Pilihlah benda yang akan dimainkan terlebih dahulu.
5) Pastikan semua siswa mendapat giliran bermain.
6) Mintalah siswa yang memegang benda untuk maju ke tengah lingkaran.
7) Setelah siswa selesai bermain, siswa yang lain menebak benda apa yang sedang diimajinasikan. Jika benda sudah tertebak, berikanlah benda itu ke siswa yang ada di sebelahnya searah jarum jam.
8) Setiap ada siswa yang selesai bermain atau mengimajinasikan benda, berilah apresiasi dengan meminta siswa yang lain tepuk tangan.
9) Sahabat Guru boleh mengganti benda di tengah permainan.

Jika ada siswa yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru bisa memintanya untuk bermain di tengah lingkaran. Sahabat Guru dapat memilih benda yang dianggap sulit oleh siswa lain. Mintalah siswa yang lain menebak benda apa yang sedang diimajinasikan. Jika ada siswa yang tampak tidak berminat atau belum percaya diri, berilah kesempatan bermain dan apresiasi.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, setelah melakukan kegiatan inti, ajukanlah pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:

1) Benda apa saja yang sudah kamu imajinasikan?
2) Benda-benda itu kamu imajinasikan jadi apa?
3) Apa kamu merasa kesulitan melakukan imajinasi?
4) Apa fungsi benda dalam kegiatan pementasan?

Berikutnya, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 3. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan alternatif menirukan suasana alam di sekitar. Siswa bisa menirukan gerak ombak, pohon yang terkena angin kencang, ataupun bunga yang layu. Berilah semua siswa kesempatan untuk bermain secara bergiliran. Mintalah siswa membuat formasi melingkar, lalu satu per satu siswa maju ke tengah lingkaran untuk memperagakan gerakan tersebut.

Lembar Kerja Kegiatan 3

Nama: ____________________

Kelas : ____________________

Bermain Benda di Sekitar

Benda apa saja yang sudah kamu imajinasikan?

1.	Pensil menjadi garpu.
2.	
3.	
4.	
5.	

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 4

Bermain Pantomim Peristiwa

Tujuan kegiatan	:	Siswa dapat berimajinasi atau meniru peristiwa di sekitarnya.
Elemen	:	Mencipta, berpikir dan bekerja artistik, serta dampak.
Subelemen	:	Pantomim, bermain dengan properti, dan pertunjukan.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Sahabat Guru, persiapkanlah hal-hal berikut ini sebelum mengajar.

1) Perbanyaklah Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4 sesuai jumlah siswa.
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak.
3) Siapkanlah kertas, gunting, dan spidol. Guntinglah kertas kecil-kecil dengan ukuran 3 cm × 5 cm, lalu tulislah nama-nama pahlawan di potongan kertas itu. Sesuaikan jumlah potongan kertas dengan jumlah siswa. Potongan kertas itu nantinya akan dipakai untuk membagi kelompok beranggota 4–5 siswa per kelompok. Perhatikan contoh berikut ini!

1. Ahmad Yani

4. Ki Hajar Dewantara

2. Cut Nyak Dhien

5. Jenderal Sudirman

3. R.A. Kartini

B. Kegiatan Pengajaran

Pada kegiatan sebelumnya, siswa dilatih melakukan imajinasi ekspresi dan karakter manusia serta mengimajinasikan bentuk dan fungsi benda. Adapun pada kegiatan kali ini, Sahabat Guru akan mengajak siswa mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Kegiatan ini dilakukan secara berkelompok guna melatih kemampuan kerja sama siswa dengan temannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Sebelum kegiatan dimulai, hendaknya Sahabat Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kali ini kepada siswa, yaitu agar siswa mampu mengimajinasikan peristiwa di sekitarnya. Pada kegiatan ini, siswa bermain secara berkelompok. Bentuklah kelompok sesuai nama pahlawan. Misalnya, siswa yang mendapat potongan kertas bertuliskan "R.A. Kartini" harus berkelompok dengan sesama siswa yang mendapat potongan kertas bertuliskan "R.A. Kartini" pula. Satu kelompok terdiri atas 4–5 siswa. Bentuklah kelompok sebelum kegiatan pemanasan dimulai. Setelah terbentuk, tentukanlah peristiwa apa yang akan dimainkan oleh tiap-tiap kelompok, misalnya Kelompok R.A. Kartini bermain peristiwa koki yang sedang memasak, Kelompok Ki Hajar Dewantara bermain peristiwa upacara bendera, dan seterusnya.

Pemanasan

Sahabat Guru, sebelum memulai kegiatan inti, lakukan dulu kegiatan berikut ini.

1) Berilah contoh gerakan terlebih dahulu kepada siswa. Misalnya, jika memilih pantomim peristiwa bermain layang-layang, Sahabat Guru bergerak seolah-olah sedang bermain layang-layang, menarik dan mengulur tali layangan sambil melihat ke atas tanpa bersuara.
2) Mintalah siswa meniru gerakan Sahabat Guru.
3) Sahabat Guru juga boleh memberi contoh peristiwa yang lain.

2. Kegiatan Inti

Setelah Sahabat Guru melakukan kegiatan pemanasan, lakukanlah kegiatan inti berikut ini.

1) Pastikan siswa sudah berbaur dengan kelompoknya dan mendapatkan tugas pantomim peristiwa yang akan dimainkan bersama kelompoknya. Sebagai contoh, Kelompok R.A. Kartini bermain pantomim peristiwa koki yang sedang memasak, Kelompok Ki Hajar Dewantara bermain pantomim peristiwa upacara bendera, dan seterusnya.
2) Berilah siswa waktu secukupnya untuk berdiskusi dengan kelompoknya.
3) Setelah itu, mintalah tiap kelompok memainkan pantomim di panggung secara bergiliran, bisa panggung sungguhan atau hanya imajiner.
4) Ajaklah siswa penonton untuk menyimak baik-baik pertunjukan yang sedang ditampilkan temannya dan memberi apresiasi yang meriah.

Jika ada siswa yang berminat dan ingin mengembangkan potensinya, Sahabat Guru bisa memintanya untuk bermain pantomim peristiwa di panggung. Siswa tersebut tidak bermain pantomim peristiwa dalam kelompok, tetapi bermain sendiri. Berilah siswa itu kebebasan untuk memilih pantomim atau meniru peristiwa yang disukainya. Ajaklah pula siswa yang kurang berminat atau belum percaya diri untuk bermain bersama sambil diberi apresiasi.

3. Kegiatan Penutup

Setelah melakukan kegiatan inti, saatnya Sahabat Guru melakukan kegiatan penutup. Pada kegiatan ini, siswa masih berbaur bersama kelompoknya. Berilah kesempatan yang sama pada tiap kelompok untuk memberi pendapat dengan bahasa santun. Pandulah siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1) Apakah kalian sudah bisa meniru peristiwa?
2) Berikan pendapatmu mengenai kelompok lain secara santun! Apa kelompok itu sudah bisa meniru atau melakukan pantomim peristiwa dengan baik?

Berikutnya, ajaklah siswa mengapresiasi diri sendiri dan temannya dengan cara tepuk tangan. Sahabat Guru bisa mengatakan, “Kalian bermain dengan sangat hebat. Tepuk tangan untuk kalian semua!” Kemudian, mintalah siswa untuk mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4. Setelah diisi dan dikumpulkan, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika Sahabat Guru merasa kesulitan memandu siswa melakukan permainan pantomim peristiwa yang berbeda pada tiap kelompok, Sahabat Guru boleh melakukan permainan pantomim peristiwa yang sama pada semua kelompok. Ambil contoh pantomim peristiwa bermain layang-layang. Semua kelompok tampil bermain pantomim peristiwa bermain layang-layang. Sahabat Guru juga boleh memilih peristiwa lain yang sesuai keadaan daerah sekitar atau kearifan lokal.

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 4

Nama: ____________________

Kelas : ____________________

Meniru Peristiwa

Bayangkan kamu menjadi koki andal di sebuah restoran yang terkenal. *Yuk*, peragakan gerak dan ekspresi koki!

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian ini seusai Kegiatan 4.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa dapat mengingat ekspresi, karakter, dan peristiwa yang pernah dialami dan dilihat. Namun, siswa belum bisa mempraktikan atau belum bisa meniru ekspresi, karakter, dan peristiwa tersebut. Siswa belum bisa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan belum bisa mengolah properti pementasan. Siswa juga tidak percaya diri dalam melakukan kegiatan ini.
Berkembang	:	Siswa dapat mengingat ekspresi, karakter, dan peristiwa yang pernah dialami dan dilihat. Siswa juga dapat mempraktikan atau meniru ekspresi, karakter, dan peristiwa tersebut. Siswa bisa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan bisa mengolah properti pementasan. Akan tetapi, siswa masih belum begitu percaya diri dalam melakukan kegiatan ini.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa dapat mengingat ekspresi, karakter, dan peristiwa yang pernah dialami dan dilihat. Siswa juga dapat mempraktikan atau meniru ekspresi, karakter, dan peristiwa tersebut. Siswa bisa berimajinasi dengan benda-benda di sekitarnya dan bisa mengolah properti pementasan. Siswa sudah percaya diri melakukan kegiatan ini.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap mencakup tiga hal sebagai berikut.

1) Siswa menceritakan diri dan memperagakan kegiatannya di panggung. Siswa penonton memberi tepuk tangan untuk siswa yang akan tampil sebagai bentuk motivasi. Selesai tampil, siswa penonton juga memberi tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.
2) Siswa mendengarkan pendapat temannya, baik itu sama maupun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya. Siswa juga memberi pendapat dengan santun sebagai bentuk menghargai perbedaan.
3) Siswa bersedia melakukan tugas dan peran yang diberikan kelompoknya di sekolah sebagai bentuk perilaku gotong royong.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa antusias memberi semangat dan menghargai penampilan teman. Siswa selalu mengemukakan pendapatnya dengan santun. Akan tetapi, siswa belum bisa menyesuaikan diri saat tampil bersama kelompoknya.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Sebagai pengayaan unit ini, Sahabat Guru bisa memanfaatkan benda-benda yang ada di sekitar sebagai properti, misalnya kain taplak. Ajaklah siswa untuk mengimajinasikan kain taplak itu sebagai benda lain, misalnya sayap burung. Imajinasi itu lantas diwujudkan dengan menalikan dua ujung kain taplak ke leher siswa dan dua ujung lainnya dibiarkan bebas. Setelah itu, mintalah siswa mengibaskan ujung kain taplak yang bebas dengan kedua tangannya seolah-olah sedang mengepakkan sayap. Sahabat Guru juga boleh menggunakan benda yang lain, misalnya buku, sapu, atau bola.

VI. Refleksi Guru

Siswa dapat bermain pantomim dengan melakukan empat kegiatan pada Unit 3 ini, yaitu: (1) ayo berani berekspresi, (2) ayo bermain pantomim profesi, (3) ayo bermain properti, dan (4) ayo bermain pantomim peristiwa. Apakah siswa Sahabat Guru sudah bisa bermain pantomim? Berilah tanda centang (✓) untuk mengetahui sejauh mana keterampilan siswa Sahabat Guru.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak	Bukti
1.	Apakah siswa bisa memperagakan berbagai ekspresi dengan benar?			
2.	Apakah siswa bisa meniru gerak, ekspresi, dan suara berbagai profesi?			
3.	Apakah siswa bisa mengimajinasikan benda untuk fungsi yang lain?			
4.	Apakah siswa bisa meniru peristiwa?			
5.	Apakah siswa sudah percaya diri dalam melakukan gerak, ekspresi, dan suara?			

Jika Sahabat Guru menjawab kelima pertanyaan tersebut dengan *ya*, berarti Sahabat Guru sudah berhasil membimbing siswa bermain pantomim.

VII. Bahan Bacaan Siswa

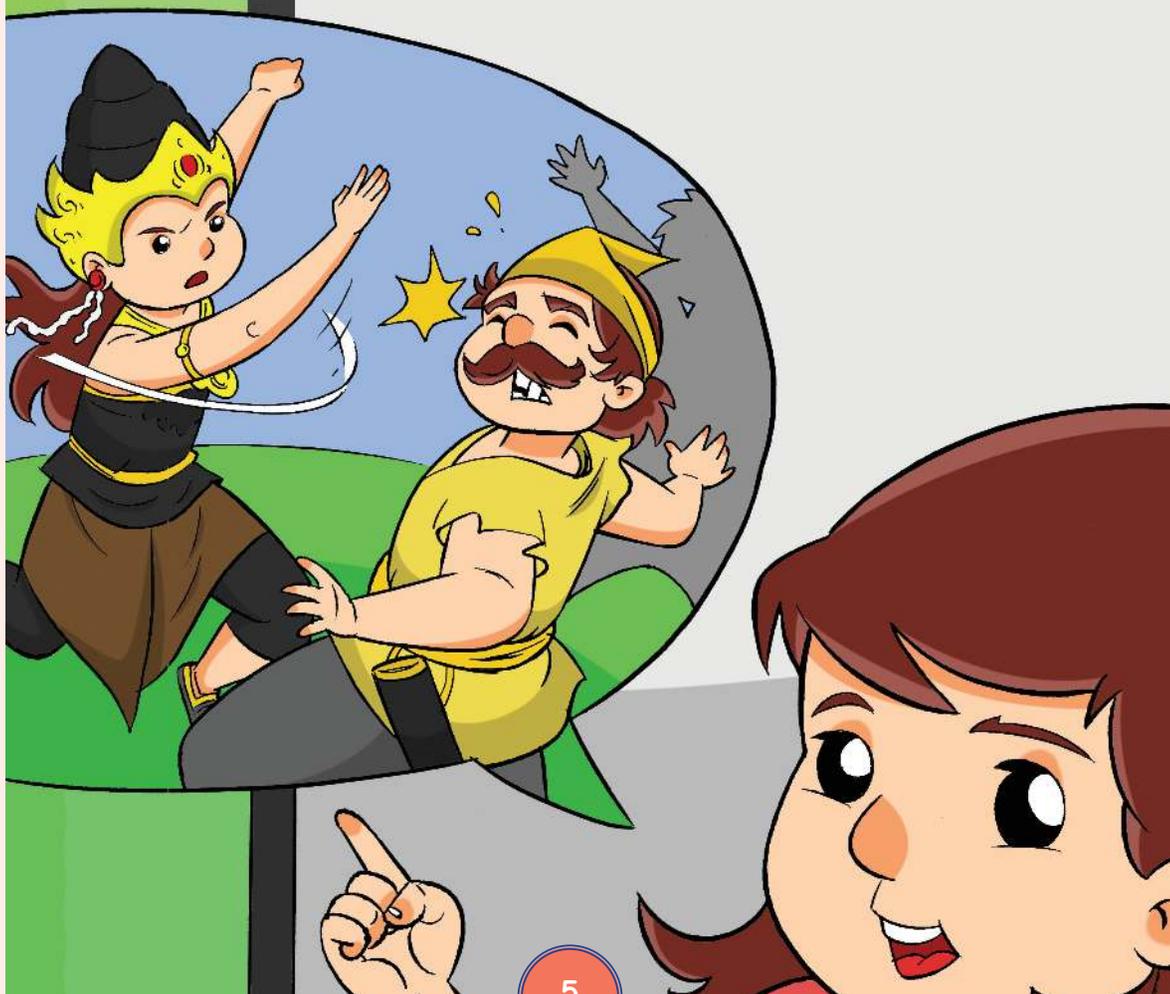
Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Hore, Aku Bisa Percaya Diri!*. Bacakanlah untuk siswa dan cetaklah agar siswa bisa membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

Hore, Aku Bisa Percaya Diri!

Sebentar lagi ada pertunjukan teater.
Ayah dan ibu akan menonton pertunjukan itu.
Hari ini Bu Guru memilih peran.

Di tanah Sunda, ada Kerajaan Galuh. Suatu hari, Raja Galuh sakit. Anaknya yang bernama Putri Sunda menggantikan tugasnya.

Saat Putri Sunda bermain dengan burung kesayangannya, ada penjahat datang menyerang Kerajaan Galuh.

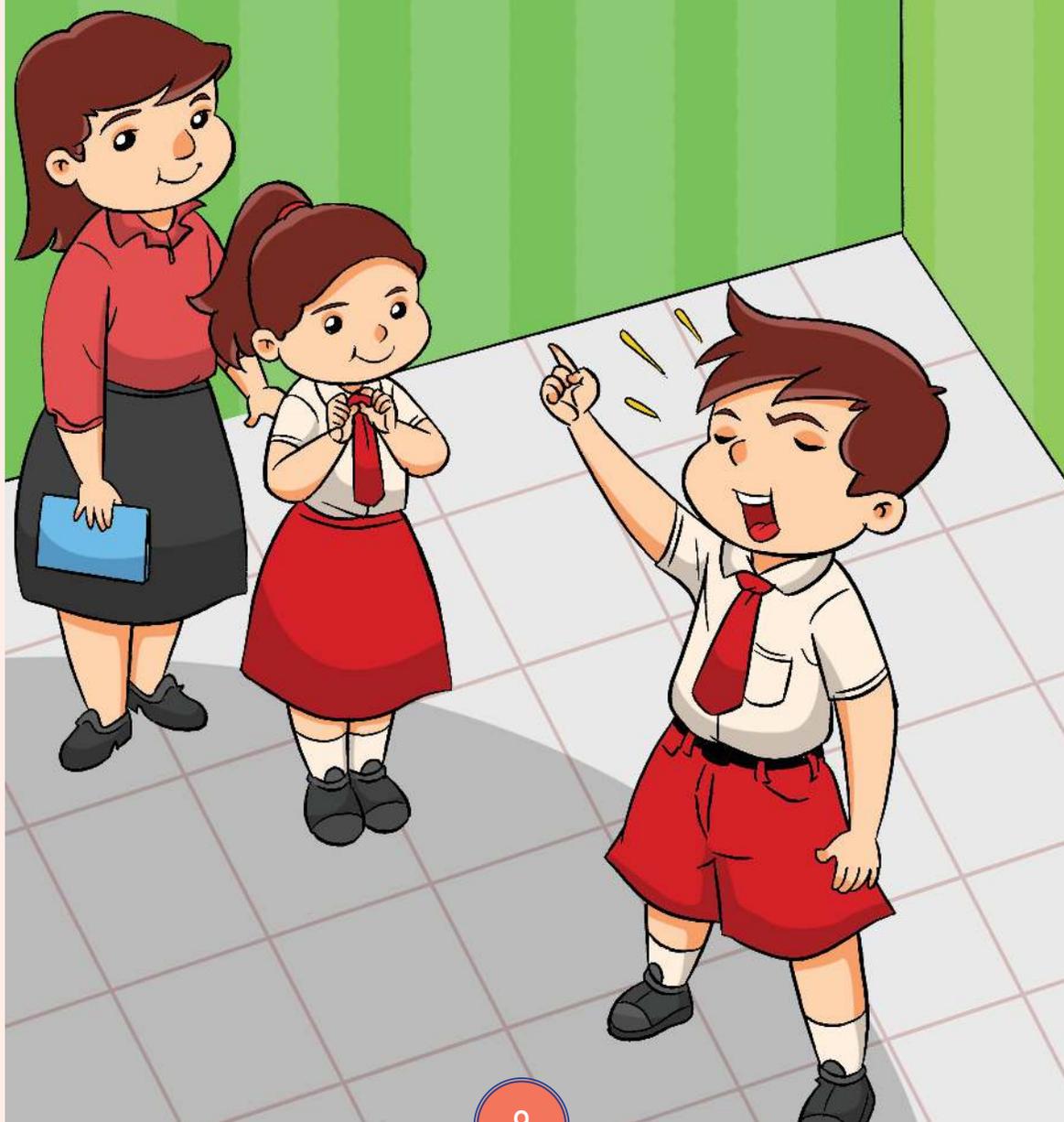
Untung saja Putri Sunda bisa bela diri.
Dia bersama para prajurit melawan para penjahat itu.
Para penjahat itu pergi. Kerajaan Galuh kembali damai.
Mereka juga menjaga keamanan.

"Siapa mau jadi Putri Sunda?" tanya Bu Guru.
"Saya... saya, Bu Guru!"

"Putri Sunda harus bisa gerak bela diri dan percaya diri.
Coba Salsa praktik jadi Putri Sunda!"
Ciaaat... ciaaat... ciaaat!

Wah, hebat! Salsa bisa berperan sebagai Putri Sunda.
“Siapa mau jadi raja?” tanya Bu Guru lagi.
“Saya... saya, Bu Guru!”

"Raja Galuh harus tegas dan percaya diri. Coba Dodo praktik jadi Raja Galuh!"

"Tolong gantikan tugasku, Putri," kata Dodo.

Wah, hebat! Dodo bisa berperan sebagai Raja Galuh.

"Siapa mau berperan sebagai prajurit dan penjahat?
Yang mau jadi prajurit, berdiri di sebelah kanan, ya!
Yang mau jadi penjahat di sebelah kiri."

Prajurit dan penjahat harus bisa
gerakan bela diri, tetapi tidak boleh
sampai melukai teman.

“Siapa mau berperan sebagai prajurit dan penjahat?
Yang mau jadi prajurit, berdiri di sebelah kanan, ya!
Yang mau jadi penjahat di sebelah kiri.”

Ciaaat... ciaaat... ciaaat!
"Hore, kalian bisa berperan dengan sangat bagus!" puji Bu Guru.

Semua sudah mendapatkan peran.
Siapa yang jadi burung?

Wah, ternyata Bu Guru! Hore, kami akan bermain satu panggung dengan Bu Guru!

VIII. Bahan Bacaan Guru

Apa Itu Pantomim?

Salah satu bentuk pertunjukan teater adalah pantomim. Sebuah pertunjukan yang menonjolkan gerak dan ekspresi mimik wajah tanpa suara yang menggambarkan suatu cerita untuk disampaikan dan dipahami oleh penonton. Pertunjukan pantomim secara umum disajikan dalam keadaan yang sunyi tanpa dialog dari para pelakunya. Pemain mengungkapkan ekspresi dan emosinya melalui pola gerak serta mimik wajah. Pertunjukan pantomim dapat juga dilakukan sendiri di atas panggung atau dilakukan secara berkelompok. Pertunjukan pantomim seringkali memuat lelucon atau humor dengan rangkaian aktivitas yang ceria dan menyenangkan.

Gerak dan ekspresi yang dilakukan aktor dalam pertunjukan pantomim biasanya bersumber dari gerakan-gerakan keseharian, misalnya gerakan aktivitas orang yang sedang mandi, aktivitas jalan menaiki atau menuruni tangga, aktivitas membawa makanan yang lantas terjatuh, dan sebagainya. Oleh karena itu, gerakan yang dilakukan dalam pantomim terkesan ringan. Namun, pada hakikatnya, pemain pantomim sangat memerlukan daya imajinasi, latihan gerak, emosi, dan ekspresi. Hal ini agar gerak dan ekspresi yang dilakukan dalam pertunjukan pantomim dapat berjalan dengan baik.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, gerakan dalam pantomim adalah gerakan yang sering dilakukan dalam keseharian dan tanpa menggunakan properti. Oleh karena itu, pemain harus dapat menciptakan ilusi properti yang dihadirkan dalam pertunjukan, misalnya membuat ilusi dinding dan pemain memegang dinding itu; permukaannya kasar atau halus, bersih atau kotor, dan sebagainya. Begitu juga saat pemain berakting merias diri di depan cermin, pemain harus bisa mengilusikan cermin di depannya dan bagaimana ekspresi ketika melihat wajahnya di cermin serta bagaimana memegang sisir ilusi dan menggunakannya untuk menyisir rambur.

Beberapa teknik dasar yang harus diketahui dalam pantomim adalah sebagai berikut.

1. Hal yang paling mencolok pada pemain pantomim adalah riasan wajah dan kostum yang digunakan. Riasan wajah yang khas adalah cat berwarna putih di seluruh wajah, celak berwarna hitam tebal seperti air mata yang mengalir, alis mata yang gelap, dan lipstik berwarna hitam atau merah gelap. Kostum yang digunakan juga khas, yaitu kaus bergaris hitam putih horizontal, celana berwarna gelap, sarung tangan berwarna putih sepanjang pergelangan tangan, dan topi baret berwarna hitam atau merah.
2. Latihan menggunakan tubuh dan ekspresi wajah sebagai alat untuk berbicara karena dalam pertunjukan pantomim tidak ada dialog. Para pemain harus selalu berlatih memanfaatkan tubuh dan ekspresi wajahnya sebagai media untuk menyampaikan pesan atau menceritakan aktivitas yang sedang dilakukan.

3. Latihan berimajinasi dan menciptakan ilusi benda yang akan dihadirkan dalam pementasan. Aktor pantomim harus meyakini bahwa ilusi merupakan suatu hal yang nyata. Semakin nyata dan detail ilusi yang dihadirkan, maka semakin nyata suatu ilusi diciptakannya dan akan semakin realistis pula penampilannya. Misalnya, pemain sedang mengilusikan memegang piring; seberapa beratnya, bahannya dari apa, besar lingkarannya, apakah ada isinya, dan seterusnya. Hal ini akan berpengaruh terhadap bagaimana cara membawa priring tersebut ketika diilusikan dalam pertunjukan pantomim.
4. Latihan memanipulasi ruang dan benda. Pemain pantomim harus bisa membuat sesuatu yang tidak ada menjadi tampak ada. Kemampuan menghadirkan ruang dan benda dalam aktivitas yang sebenarnya tidak ada memang mempunyai tingkat kesulitan tersendiri. Bagaimana kita bisa melakukan aktivitas melempar atau menangkap bola tanpa ada bola yang kita lempar atau tangkap? Itulah tugas utama pemain pantomim, yaitu menghadirkannya di atas panggung sehingga akting yang dilakukan seolah-olah nyata. Aktivitas melempar dan menangkap inilah yang dimaksud manipulasi ruang, sedangkan bola merupakan manipulasi benda.
5. Latihan mengungkapkan emosi, yaitu kemampuan mengungkapkan segala emosi yang ada dalam diri manusia (sedih, marah, kaget, gembira, heran, dan seterusnya) melalui gerak dan mimik wajah.

Itulah beberapa hal yang perlu Sahabat Guru ketahui tentang pantomim dan cara melatih pemain pemula untuk melakukannya.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Aubert, C. 1970. *The Art of Pantomim*. New York: Benjamin.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Iswantara, N. 2007. *Wajah Pantomim Indonesia: Dari Sena Didi Mime hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Teeuw, A. 1984. Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra. Bandung: Pustaka Jaya.

Van Luxemburg, J., dkk. 1991. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia.

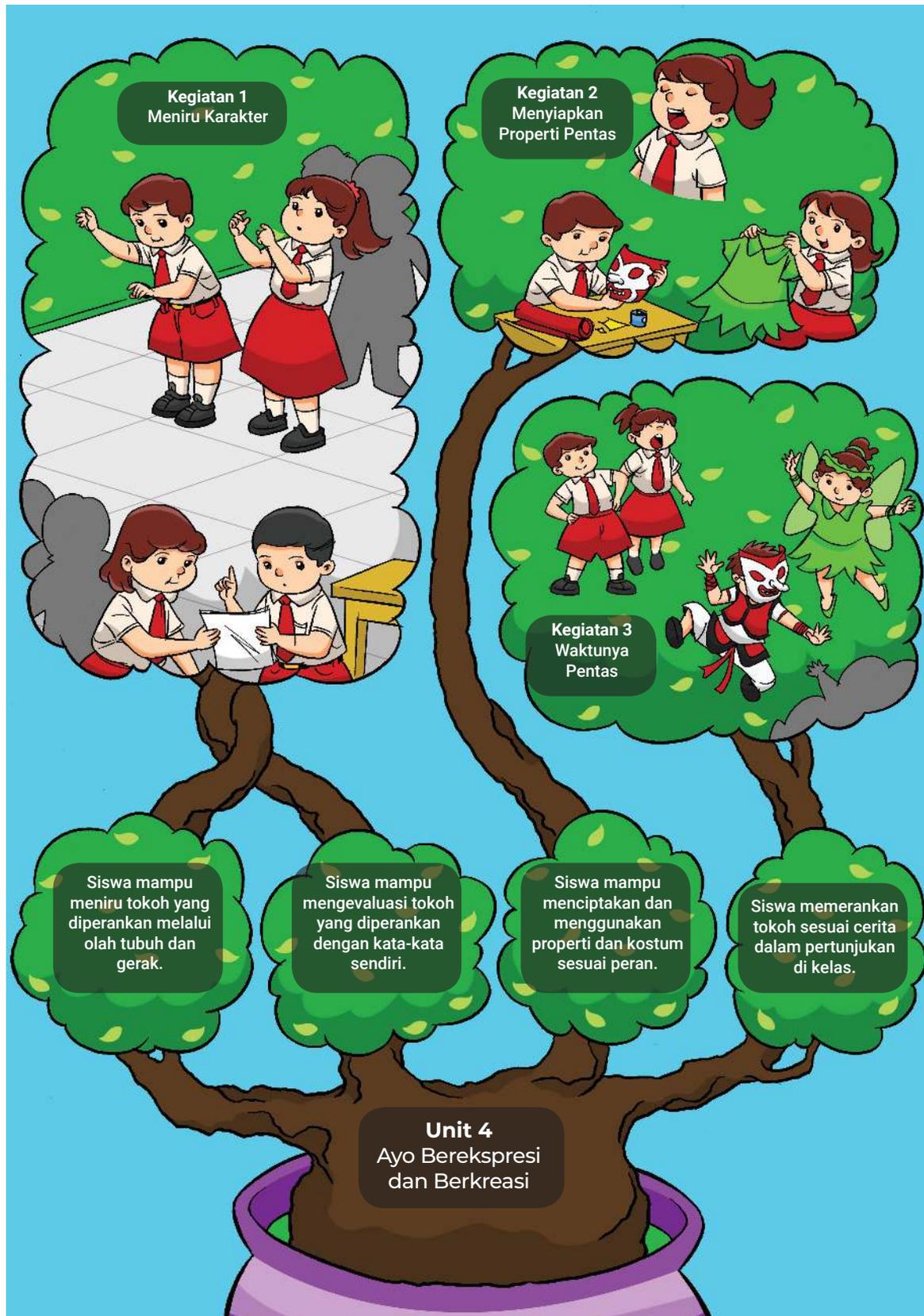
KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Teater SD untuk Kelas I
Penulis: Musthofa Kamal dan Rifqi Risnadyatul Hudha
ISBN: 978-602-244-341-4

UNIT 4
Berkreasi dan Berkolaborasi

Alokasi Waktu: iix35 menit

Tujuan Pembelajaran

1) Siswa mampu meniru tokoh atau sosok yang diperankan melalui olah tubuh dan gerak.
2) Siswa mampu mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-katanya sendiri.
3) Siswa mampu meniru dan menggunakan properti dan kostum sesuai peran.
4) Siswa mampu memerankan tokoh sesuai cerita dalam pertunjukan di kelas.

Peta Konsep

Kegiatan 1
Meniru Karakter
Kegiatan 2
Menyiapkan
Properti Pentas
Kegiatan 3
Waktunya
Pentas
Siswa mampu meniru tokoh yang diperankan melalui olah tubuh dan gerak.
Siswa mampu mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-kata sendiri.
Siswa mampu menciptakan dan menggunakan properti dan kostum sesuai peran.
Siswa memerankan tokoh sesuai cerita dalam pertunjukan di kelas.
Unit 4
Ayo Berekspresi dan Berkreasi

I. Tujuan Pembelajaran

Sahabat Guru, tujuan pembelajaran pada unit ini adalah sebagai berikut.

1) Siswa **mampu** meniru tokoh atau sosok yang diperankan melalui olah tubuh dan gerak.
2) Siswa **mampu** mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-katanya sendiri.
3) Siswa **mampu** meniru dan menggunakan properti dan kostum sesuai peran.
4) Siswa **mampu** memerankan tokoh sesuai cerita dalam pertunjukan di kelas.

II. Deskripsi

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada unit ini, yaitu: (1) menirukan karakter, (2) menyiapkan properti pentas, dan (3) melakukan pementasan. Pada unit ini, siswa berlatih meniru dan memerankan karakter tokoh melalui tubuh dan suara, mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-kata sendiri, menggunakan properti sesuai peran, dan mementaskan pertunjukan di kelas.

Pada Kegiatan 1, Sahabat Guru akan mengajak siswa berlatih memainkan peran karakter melalui tubuh dan suara berdasarkan gambar atau foto dengan suasana tertentu. Pada kegiatan ini, kelas dibagi menjadi empat kelompok dan masing-masing kelompok diberikan gambar yang berbeda. Setiap kelompok menirukan adegan yang terdapat pada gambar, lalu diberikan suasana tertentu, misalnya *awas angin ribut*, *awas hujan*, *awas ada hantu*, dan lain-lain. Sebagai contoh, ada gambar anak-anak yang sedang berkemah. Tugas kelompok adalah menirukan adegan persis seperti gambar (posisi diam beberapa detik/tablo), lalu Sahabat Guru memberikan suasana *awas angin ribut*. Kelompok itu merespons dengan gerak tubuh dan suara terhadap suasana tersebut.

Pada Kegiatan 2, Sahabat Guru akan mengajak siswa dalam kelompok berlatih berpikir artistik untuk menyiapkan properti dan kostum pementasan. Setiap kelompok mengidentifikasi kebutuhan properti dan kostum pentas sesuai dengan naskah. Siswa berlatih menciptakan properti topeng sederhana dari kertas atau karton bekas dan kostum berdasarkan karakter yang diperankan. Setelah itu, setiap kelompok berlatih memerankan karakter yang diperankan dengan menggunakan topeng dan kostum tersebut.

Pada Kegiatan 3, Sahabat Guru akan mendampingi siswa dalam kelompok melakukan pementasan di depan kelas berdasarkan alur cerita yang sudah disiapkan. Setiap kelompok akan mendapatkan satu alur cerita yang menjadi dasar mereka berlatih dan pentas di depan kelas. Pembelajaran dalam langkah ini dimaksudkan

untuk melatih siswa mengekspresikan alur cerita melalui gerak, suara, dan properti di panggung sehingga siswa dapat mengalami dan merasakan sensasi tampil sebagai aktor di panggung.

III. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan 1

Menirukan Karakter

Tujuan kegiatan	:	Siswa melakukan kegiatan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran.
Elemen	:	Mengalami, menciptakan, dan merefleksikan.
Subelemen	:	Olah tubuh, olah suara, berekspresi, mengenal ruang dan waktu.
Alokasi waktu	:	2×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Halo, Sahabat Guru! Sebelum memulai pembelajaran pada kegiatan ini, *yuk* persiapkan beberapa hal berikut ini agar pembelajaran bisa terlaksana secara maksimal!

1) Bacalah Bahan Bacaan Guru terlebih dahulu!
2) Siapkanlah ruang yang relatif luas agar siswa leluasa bergerak. Sahabat Guru juga bisa mengajak siswa ke luar kelas untuk melakukan kegiatan pembelajaran ini, misalnya belajar di lapangan.
3) Pelajari dan amatilah gambar dan foto yang ada di lampiran. Nantinya, peristiwa dalam gambar dan foto itu akan ditirukan siswa, lalu tambahkan situasi yang relevan sehingga peran dalam gambar dan foto tersebut akan bergerak. Sebagai contoh, ada gambar peristiwa makan malam keluarga, lalu berikan suasana ada kucing yang melompat ke meja makan. Catatlah beberapa situasi yang akan diaplikasikan untuk gambar tersebut setelah dipraktikkan oleh siswa, misalnya: *awas angin ribut*, *awas hujan*, *awas ada hantu*, dan lain-lain.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Sahabat Guru, tujuan kegiatan kali ini adalah untuk melatih siswa menirukan karakter yang ada pada gambar serta mengenal latar (ruang dan waktu) melalui gerak tubuh dan suara. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengasah imajinasi dan kreativitas siswa.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan pembelajaran kegiatan kali ini kepada siswa. Jelaskan kepada siswa bahwa kegiatan dalam langkah ini akan dilakukan secara berkelompok. Bagilah kelas menjadi empat kelompok dan berikan jarak yang cukup antarkelompok. Sahabat Guru juga bisa menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama siswa.

Pemanasan

Sebelum memasuki kegiatan inti, Sahabat Guru bisa melakukan kegiatan pemanasan berikut ini. Nama kegiatan pemanasan kali ini adalah permainan fotokopi. Tujuannya adalah untuk melatih siswa menciptakan karakter sesuai gambar dan foto. Kegiatan ini difokuskan pada pelemasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan akan memacu semangat serta memudahkan siswa mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bagilah kelas menjadi empat kelompok. Mintalah tiap kelompok memilih satu gambar atau foto yang akan ditirukan melalui tubuh dan suara, lalu bergerak sesuai dengan situasi yang akan diberikan Sahabat Guru.
2) Berilah contoh terlebih dahulu ketika menirukan salah satu peran dalam gambar atau foto. Sebagai contoh, Sahabat Guru meniru pohon (diam mematung seperti pohon), lalu tambahkan situasi *awas angin sepoi-sepoi* sehingga Sahabat Guru merespons dengan menggerakkan seluruh tubuh secara perlahan sambil berdialog, "Wah, segarnya udara pagi ini!"
3) Pandulah tiap kelompok untuk melakukan pembagian peran berdasarkan gambar atau foto yang dipilih, lalu ajaklah mereka untuk berlatih.
4) Setelah itu, mintalah tiap kelompok menampilkan pertunjukan mereka. Sahabat Guru bertugas memberikan perintah situasi setelah siswa mampu menirukan gambar atau foto melalui tubuhnya.
5) Lakukanlah proses tersebut sampai semua kelompok mendapatkan giliran tampil. Hendaknya dokumentasikanlah penampilan siswa dalam bentuk foto atau video.
6) Ajaklah siswa memberikan tepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai menampilkan pertunjukan mereka sebagai bentuk apresiasi.

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, dalam kegiatan inti ini, siswa akan belajar memahami urutan cerita. Setelah melakukan kegiatan pemanasan, Sahabat Guru dapat melakukan kegiatan berikut ini.

1) Pastikanlah siswa sudah berbaur dengan kelompoknya masing-masing.
2) Namailah keempat kelompok tersebut sesuai kesepakatan dengan siswa, misalnya Kelompok Musim Panas, Kelompok Musim Hujan, Kelompok Musim Dingin, dan Kelompok Musim Gugur.
3) Siapkan dan pelajarilah urutan cerita berdasarkan nama kelompok yang bisa dilihat di lampiran naskah dan kegiatan pembelajaran alternatif.
4) Mintalah tiap anggota kelompok bermain peran, misalnya sebagai tanaman atau binatang yang bergerak sesuai dengan musim pada kelompoknya, lengkap dengan ekspresi dan dialog.
5) Dampingilah tiap-tiap kelompok untuk mengembangkan cerita.
6) Berikanlah penjelasan bahwa setiap kelompok akan mendapat giliran tampil di depan kelas dan akan didokumentasikan dalam bentuk foto atau video.
7) Setiap ada kelompok yang mulai tampil, ajaklah siswa penonton untuk tepuk tangan sebagai bentuk motivasi. Begitu pula setiap ada kelompok yang selesai tampil, ajaklah siswa penonton tepuk tangan sebagai perwujudan sikap menghargai sesama.

3. Kegiatan Penutup

Sahabat Guru, pada akhir pembelajaran ini, mintalah siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1. Setelah selesai dan dikumpulkan, berikanlah penguatan bahwa menghargai penampilan teman/kelompok adalah perbuatan yang baik. Berilah pengertian bahwa kerja sama dengan orang lain dalam kelompok sangat diperlukan dalam kehidupan. Setiap orang mempunyai perbedaan dan kita harus bisa menerima kelebihan dan kekurangannya agar bisa bekerja sama dengan mereka. Setelah memberikan penguatan tersebut, ajukanlah pertanyaan refleksi berikut ini:

1) Bagaimana perasaanmu setelah mengikuti kegiatan ini?
2) Bagaimana perasaanmu saat bekerja sama dalam kelompok?
3) Apa kesulitanmu saat memerankan tokoh secara berkelompok?
4) Apa kamu merasa kesulitan saat memerankan tokoh cerita?

Sahabat Guru, jangan lupa beri motivasi pada catatan guru di lembar kerja siswa, ya!

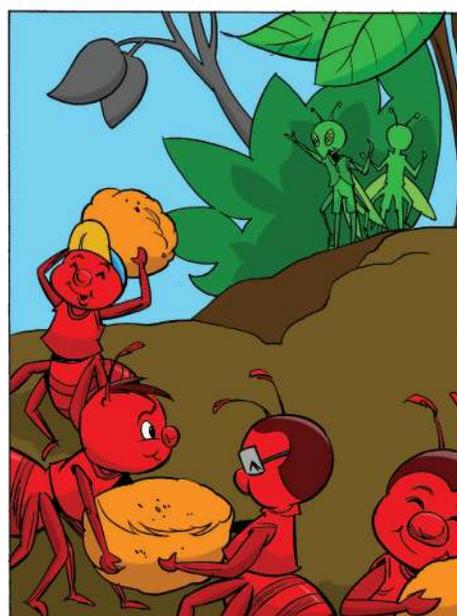
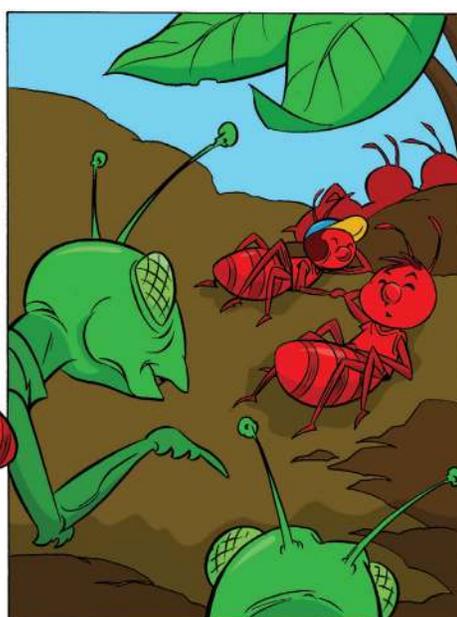
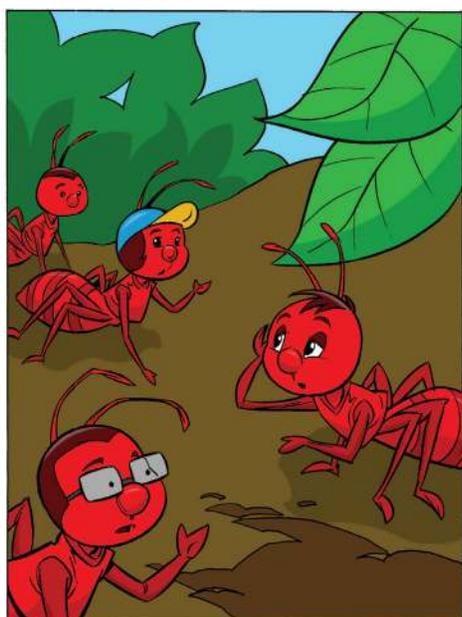
C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini. Sebagai contoh, jika ada siswa yang belum bisa membaca, Sahabat Guru bisa membacakan alur cerita di setiap kelompok sambil membantu menemukan berbagai karakter dan ekspresi tokoh dalam cerita. Berikanlah peran yang dialognya paling sedikit untuk siswa yang belum bisa membaca. Selain itu, Sahabat Guru bisa juga menyiapkan gambar cerita berangkai yang akan dipraktikkan siswa melalui gerak dan suara. Beberapa contoh gambar berangkai berikut ini bisa dijadikan model tiruan bagi siswa.

CERITA 1

CERITA 2

CERITA 3

CERITA 4

Lembar Kerja Siswa Kegiatan 1

Nama: ____________________

Kelas : ____________________

Membaca Cerita dan Berekspresi

Kerjakanlah dengan temanmu! Bacalah cerita berikut ini dengan nyaring!

Temanmu akan memperagakan ekspresi sesuai dengan isi cerita. Setelah itu, mintalah temanmu membaca nyaring, sedangkan kamu yang berekspresi.

Siang itu, Loli mendaki gunung. Dia merasa sangat lelah, tetapi dia mendaki dan terus mendaki. Di tengah jalan, dia istirahat dan minum air. Lalu, dia berusaha lagi. Dia mendaki dan terus mendaki. Akhirnya, sampailah dia di puncak gunung. Dia sangat senang.

Berikan tanda centang (✓) pada jawaban yang kamu pilih!

Apakah temanmu bisa berekspresi sesuai cerita?

☐ Ya ☐ Tidak

Catatan Guru:

....

....

....

....

....

....

Kegiatan 2

Menyiapkan Properti Pentas

Tujuan kegiatan	:	Siswa mampu menggunakan properti sesuai dengan peran.
Elemen	:	Menciptakan, berpikir kritis, dan bekerja artistik.
Subelemen	:	Imajinasi, mengenal ruang dan waktu.
Alokasi waktu	:	5×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru bisa menyiapkan beberapa barang bekas untuk dijadikan properti, misalnya kardus, karton, dan karet gelang. Sahabat Guru juga bisa mengingatkan siswa terhadap tugas pada pertemuan sebelumnya yang memintanya membawa properti/kostum. Setelah itu, siswa bisa diajak untuk membuat properti dari kardus atau karton bekas, lalu berlatih dengan memakai properti/kostum tersebut.

Sebelum memulai kegiatan pembelajaran ini, siapkanlah beberapa hal berikut ini agar pembelajaran nantinya dapat terlaksana secara maksimal.

1) Pastikanlah siswa sudah berbaur dengan kelompoknya masing-masing.
2) Sediakan atau mintalah siswa membawa alat-alat yang diperlukan untuk membuat properti dari barang bekas, misalnya gunting, isolasi, dan lem.
3) Dampingilah tiap-tiap kelompok untuk menentukan dan membuat properti pementasan yang diperlukan.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Sahabat Guru, kegiatan ini adalah persiapan pementasan sederhana. Tujuannya adalah agar siswa mampu menggunakan properti sesuai dengan perannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini kepada siswa. Jelaskan bahwa kegiatan ini masih dilakukan secara berkelompok. Selanjutnya, tiap kelompok bisa menyiapkan atau membuat properti dan kostum yang akan digunakan dalam pementasan. Setelah itu, setiap kelompok boleh berlatih memerankan karakter dengan menggunakan properti dan kostum yang sudah disiapkan atau dibuat.

Pemanasan

Sahabat Guru, kegiatan pemanasan ini difokuskan pada pelemasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan akan memacu semangat serta mempermudah siswa mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi melingkar sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
2) Pandulah siswa menggerakkan seluruh bagian tubuhnya secara bergantian seperti gerakan senam.
3) Ajaklah siswa berlatih olah vokal, misalnya dengan mengucapkan kata atau kalimat: "Pergi!", "Aku tidak mau!", "Di mana kucing kesukaanku?", "Jangan masuk ke situ!", dan sebagainya. Ucapkan dengan berbagai variasi volume dan emosi.

2. Kegiatan Inti

Sahabat Guru, ada tiga kegiatan pada kegiatan inti ini. Kegiatan tersebut meliputi pembuatan kostum, pembuatan properti, dan bermain peran dengan properti dan kostum yang sudah dibuat.

Ayo Membuat Topeng!

Sahabat Guru, pembelajaran ini difokuskan pada kegiatan siswa mempersiapkan properti untuk kelompoknya masing-masing. Kegiatan ini diharapkan akan memunculkan daya kreativitas siswa dalam menciptakan aspek artistik dalam bentuk properti topeng yang digunakan saat pentas. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Sediakanlah beberapa lembar kertas karton. Potong kertas karton dalam bentuk oval atau menyerupai bentuk wajah karakter yang akan diperankan.
2) Tentukanlah jenis topeng yang akan dibuat sesuai cerita yang akan ditampilkan, misalnya manusia (anak-anak, remaja, orang tua), binatang (monyet, kucing, anjing), dan lain-lain.
3) Gambarlah wajah karakter yang akan diperankan secara sederhana, lalu lubangi bagian mata, hidung, dan mulut.
4) Tambahkan tali di bagian samping untuk mengikatkan topeng ke telinga.
5) Ajaklah siswa memakai topeng dan melakukan gerakan sesuai dengan karakter topeng yang dipakai.
6) Dampingilah tiap-tiap kelompok untuk mengembangkan cerita sesuai dengan karakter siswa dan kelompok.

Ayo Membuat Kostum!

Sahabat Guru, pembelajaran ini difokuskan pada kegiatan siswa mempersiapkan properti untuk kelompoknya masing-masing. Kegiatan ini diharapkan akan memunculkan daya kreativitas siswa dalam menciptakan aspek artistik dalam bentuk properti kostum yang digunakan saat pentas. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Sediakan beberapa lembar kertas koran, kertas karton, dan kantong plastik. Siapkan pula spidol, lem, dan stapler. Potong bahan (kertas koran, kertas karton, dan kantong plastik) sesuai dengan bagian tubuh yang akan ditutupi kostum, misalnya untuk baju/rompi, penutup celana, penutup lengan atas, topi, daun, ekor, dan sebagainya.
2) Tentukanlah rancangan bentuk kostum untuk tiap-tiap tokoh sesuai cerita yang akan ditampilkan.
3) Berikanlah hiasan pada kostum yang sudah dibuat, bisa digambari dengan spidol atau ditempeli kertas berwarna.
4) Jika perlu, tambahkanlah tali pada kostum agar dapat menempel dengan baik di tubuh pemeran.
5) Ajaklah siswa memakai kostum dan melakukan gerakan sesuai dengan karakter kostum yang dipakai. Pastikan kostum aman dipakai siswa dan tidak mudah lepas atau rusak saat dipakai.

Bermain Peran dengan Properti dan Kostum

Sahabat Guru, dalam kegiatan ini, siswa akan berlatih peran sesuai properti dan kostum yang dipakainya. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Dampingilah tiap-tiap kelompok untuk menata properti dan kostum tokoh yang diperlukan untuk berlatih.
2) Berilah waktu latihan kira-kira 60 menit untuk tiap-tiap kelompok.
3) Pastikanlah kesiapan tiap-tiap kelompok dalam mementaskan naskah drama sederhana. Jika perlu, ajaklah tiap kelompok melakukan geladi bersih.

3. Kegiatan Penutup

Seusai kegiatan pembelajaran, ajaklah siswa berkumpul dalam posisi masih berkelompok. Sahabat Guru bisa menjelaskan secara singkat materi aspek artistik pementasan berupa properti dan kostum. Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran kali ini. Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:

1) Apa hal menarik yang kamu pelajari hari ini?
2) Properti atau kostum apa yang paling mudah dan paling sulit kamu buat?
3) Bagaimana perasaanmu memakai properti/kostum saat latihan?

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini.

1) Pandulah tiap-tiap kelompok untuk mengidentifikasi keperluan properti dan kostum yang dibutuhkan untuk pementasan.
2) Dampingilah tiap-tiap kelompok saat membuat properti dan kostum.
3) Jika ada kelompok yang belum rampung atau belum lengkap membuat properti dan kostum, jadikan tugas rumah dan mintalah agar dibawa pada pertemuan berikutnya.
4) Pastikanlah pada akhir kegiatan ini semua kelompok sudah geladi bersih.
5) Lakukan langkah pembelajaran yang sama dengan langkah yang telah dipaparkan.

Kegiatan 3

Waktunya Pentas

Tujuan kegiatan	:	Siswa mampu mementaskan pertunjukan drama sederhana di depan kelas.
Elemen	:	Menciptakan, berdampak.
Subelemen	:	Mengenal ruang dan waktu, pertunjukan.
Alokasi waktu	:	4×35 menit.

A. Persiapan Mengajar

Pada kegiatan di akhir unit dan buku ini, Sahabat Guru akan mengajak siswa melakukan pementasan drama di depan kelas. Untuk itu, Sahabat Guru perlu menyiapkan ruang pentas sederhana dan menata posisi penonton dengan baik. Siapkanlah ruang pentas yang lebih baik dibandingkan dengan latihan dalam kegiatan-kegiatan sebelumnya. Undilah urutan penampilan kelompok, berilah jeda waktu antarpementasan kelompok yang cukup untuk menyiapkan aspek artistik, dan ajaklah siswa memberikan balikan positif dengan bertepuk tangan setiap ada kelompok yang selesai tampil. Jika memungkinkan, undanglah orang tua/wali siswa untuk menonton pertunjukan putra-putrinya.

B. Pelaksanaan Pengajaran

Pada kegiatan ini, Sahabat Guru akan memandu siswa melakukan pementasan sederhana. Siswa diharapkan bisa percaya diri bermain peran dengan gerak, emosi, dan suara yang sesuai dengan perannya.

1. Kegiatan Pembukaan

Pengantar dan Pengaturan Kelas

Pada awal pertemuan, Sahabat Guru hendaknya menyampaikan beberapa hal kepada siswa, antara lain tujuan kegiatan pembelajaran kali ini, pentingnya kerja sama dalam kelompok, dan ekspektasi penilaian yang akan dilakukan melalui penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Sahabat Guru juga bisa menjelaskan peraturan selama pembelajaran seni teater dan menyepakati peraturan yang sudah disiapkan bersama siswa.

Pemanasan

Sahabat Guru, kegiatan pemanasan ini dimaksudkan untuk mempersiapkan tubuh siswa sebelum melakukan pementasan. Kegiatan ini difokuskan pada pelemasan tubuh dan vokal sehingga diharapkan nantinya akan memacu semangat dan memudahkan siswa mengucapkan dialog, bergerak, dan berekspresi di panggung. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Bentuklah formasi melingkar sesuai dengan kondisi ruangan. Sahabat Guru berada di tengah lingkaran.
2) Pandulah siswa menggerakkan seluruh bagian tubuhnya secara bergantian seperti gerakan senam.
3) Ajaklah siswa berlatih olah vokal dengan mengucapkan /*a*, *i*, *u*, *e*, *o*/ dengan berbagai variasi: sekali hentak, panjang, suara lirih, dan suara keras.

2. Kegiatan Inti

Persiapan Pementasan

Sahabat Guru, sebelum pementasan dilakukan, berilah waktu kira-kira 10–20 menit kepada tiap-tiap kelompok untuk mempersiapkan diri. Berikut ini adalah hal-hal yang perlu Sahabat Guru lakukan.

1) Pandulah siswa untuk berbaur dengan kelompoknya masing-masing.
2) Mintalah tiap-tiap kelompok menyiapkan properti dan memakai kostum.
3) Undilah urutan penampilan tiap-tiap kelompok.
4) Ajaklah semua kelompok berdoa bersama sebelum pementasan dimulai.

Pementasan Drama Kelas

Sahabat Guru, kegiatan ini merupakan kegiatan akhir unit ini, yaitu mementaskan naskah drama sederhana secara berkelompok. Hal-hal yang perlu Sahabat Guru perhatikan antara lain aspek kekompakan, artistik, kostum, ekspresi, dan *blocking*. Prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Pandulah kelompok yang mendapat giliran tampil. Ajaklah kelompok penonton untuk bersikap baik dan menghargai dengan memberikan tepuk tangan tiap kali ada kelompok yang selesai tampil. Sahabat Guru bisa bertindak sebagai pembawa acara.
2) Berilah jeda waktu kira-kira 5 menit untuk kelompok yang akan tampil guna mempersiapkan properti di panggung.
3) Hendaknya dokumentasikanlah pementasan setiap kelompok dalam bentuk foto atau video.
4) Lakukanlah kegiatan ini sampai semua kelompok mendapat giliran tampil.

3. Kegiatan Penutup

Setelah semua kelompok mendapat giliran tampil, bentuklah formasi melingkar, lalu duduklah di tengah-tengah siswa. Sahabat Guru boleh menjelaskan secara singkat materi pementasan naskah drama sederhana. Berilah siswa kesempatan untuk menyampaikan perasaan mereka setelah melakukan pementasan drama. Terakhir, ajukanlah beberapa pertanyaan refleksi berikut ini kepada siswa:

1) Apa hal menarik yang kamu rasakan saat berada di panggung?
2) Adakah kesulitan saat memerankan karakter di panggung? Jika ada, mengapa?

Sahabat Guru juga dapat menayangkan dokumentasi foto atau video pementasan drama sebagai bahan refleksi bagi siswa.

C. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Sahabat Guru, lakukanlah kegiatan alternatif berikut ini jika ada siswa atau kelompok yang merasa kesulitan mengikuti kegiatan kali ini. Jika ada siswa yang tidak mempunyai kemampuan dan kemauan tampil sebagai aktor, berikanlah aktivitas alternatif yang bisa dilakukan untuk mendukung pementasan, misalnya mendokumentasikan pementasan, membantu menyiapkan artistik panggung, dan sebagainya.

IV. Asesmen

Sahabat Guru, pada unit ini ada dua penilaian yang diambil, yaitu penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Lakukanlah penilaian ini pada saat dan setelah pembelajaran berlangsung.

A. Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan bisa digunakan Sahabat Guru untuk merekam hasil belajar siswa dalam tiga kategori, yaitu sebagai berikut.

1) Mulai berkembang : <60
2) Berkembang : 60–80
3) Melebihi ekspektasi : 81–100

Deskripsi

Mulai berkembang	:	Siswa mampu melakukan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran, tetapi belum mampu menciptakan properti dan kostum sesuai peran dan belum mampu memerankan tokoh sesuai peran dalam pertunjukan di kelas.
Berkembang	:	Siswa mampu melakukan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran dan mampu menciptakan properti dan kostum sesuai peran, tetapi belum mampu memerankan tokoh sesuai peran dalam pertunjukan di kelas.
Melebihi ekspektasi	:	Siswa mampu melakukan olah tubuh dan suara sesuai dengan peran, mampu menciptakan properti dan kostum sesuai peran, serta mampu memerankan tokoh sesuai peran dalam pertunjukan di kelas.

Berilah nilai yang sesuai dengan perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	Siswa 1	55	Mulai berkembang
2.	Siswa 2	85	Melebihi ekspektasi
3.	Siswa 3		
4.	Siswa 4		
5.	...		

B. Penilaian Sikap

Sahabat Guru, penilaian sikap pada unit ini mencakup lima hal sebagai berikut.

1) Siswa berani mencoba melakukan kegiatan olah tubuh dan suara sesuai dengan perannya.
2) Siswa berani berani mengevaluasi tokoh yang diperankan dengan kata-kata sendiri.
3) Siswa mempunyai sikap mau bekerja sama, saling menolong, dan saling menghargai dalam kelompok.

4) Siswa menunjukkan sikap kreatif dalam menciptakan properti sesuai peran.
5) Siswa mampu memerankan tokoh sesuai cerita dalam pertunjukan di kelas dengan penuh percaya diri.

Berilah catatan sesuai perkembangan siswa!

No.	Nama Siswa	Catatan
1.	Siswa 1	Siswa berani mencoba olah tubuh dan suara, sudah kreatif membuat artistik, mampu bekerja sama, tetapi belum berani mengevaluasi secara lisan dan belum percaya diri ketika tampil di depan kelas.
2.	Siswa 2	
3.	Siswa 3	
4.	Siswa 4	
5.	...	

V. Pengayaan

Pada bagian pengayaan ini, Sahabat Guru bisa mengidentifikasi siswa atau kelompok yang mempunyai kemampuan dan minat yang tinggi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Setelah diidentifikasi, Sahabat Guru boleh memberikan motivasi dan perhatian lebih sebagai sumber daya manusia sekolah yang bisa diunggulkan. Sahabat Guru boleh mengunggah foto atau video dokumentasi pementasan ke *YouTube* atau mengikutkannya ke festival/lomba teater anak.

VI. Refleksi Guru

Dengan berakhirnya rangkaian kegiatan pembelajaran pada Unit 4 ini, alangkah baiknya jika Sahabat Guru dapat menjawab sejumlah pertanyaan berikut ini. Nantinya, jawaban pada pertanyaan berikut ini bisa dijadikan sebagai bahan refleksi demi pembelajaran yang lebih baik di masa mendatang.

Agar jawaban pada pertanyaan berikut ini bisa dijadikan sebagai bahan, strategi, dan media pembelajaran yang efektif dan efisien di masa mendatang, Sahabat Guru disarankan untuk menjawabnya dengan jujur sesuai kondisi sekolah dan siswa.

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan jujur!

1) Adakah sesuatu yang menarik selama pembelajaran sehingga siswa bisa belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!
2) Adakah sesuatu yang *tidak* menarik selama pembelajaran sehingga siswa *tidak* dapat belajar dengan baik di kelas? Jika ada, jelaskan!
3) Apa yang Sahabat Guru sukai dari kegiatan pembelajaran pada Unit 4 ini? Jelaskan!
4) Apa yang *tidak* Sahabat Guru sukai dari kegiatan pembelajaran pada Unit 4 ini? Jelaskan!
5) Apakah kegiatan pembelajaran dalam unit ini sudah sesuai dengan karakter sekolah dan siswa Sahabat Guru? Jika tidak, jelaskan langkah yang ideal sesuai dengan karakter sekolah dan siswa Sahabat Guru!
6) Apa yang ingin Sahabat Guru ubah untuk meningkatkan atau memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
7) Dengan pengetahuan yang Sahabat Guru dapat atau miliki sekarang, apa yang akan Sahabat Guru lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
8) Apa dan bagian mana yang ingin Sahabat Guru gali lebih dalam? Mengapa? Apa yang akan Sahabat Guru lakukan?
9) Sebutkan satu hal yang bisa Sahabat Guru pelajari mengenai proses mengajar pada unit ini!
10) Kegiatan keberapakah yang paling berkesan? Mengapa?
11) Pada kegiatan keberapa siswa paling belajar banyak?
12) Pada momen apa siswa menemui kesulitan ketika mengerjakan tugas? Bagaimana siswa mengatasi masalah itu dan apa peran Sahabat Guru?
13) Apakah pembelajaran berlangsung dengan baik? Apa buktinya?
14) Bagian mana yang masih perlu diperbaiki dari pengajaran Sahabat Guru?
15) Jelaskan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang paling dominan dipelajari siswa pada unit ini!

VII. Bahan Bacaan Siswa

Berikut ini adalah bahan bacaan siswa berjudul *Serunya Menyiapkan Pementasan*. Bacakanlah untuk siswa dan cetaklah agar siswa bisa membacanya sendiri atau bersama orang tuanya di rumah!

Serunya
Menyiapkan
Pementasan

Sebentar lagi ada pentas seni di sekolah. Aku dan teman-temanku berusaha mempersiapkannya dengan baik.

Bu Guru memberi semangat.
"Pementasan drama itu seperti film di televisi. Yang paling utama adalah rasa percaya diri. Kalian pasti bisa! Semangat!"

Kami membaca naskah yang diberikan Bu Guru.

Lalu, kami memperagakan adegan. Ada yang jadi pohon, Pak Tani, kelinci, dan banyak lagi. Seru sekali!

Kami berlatih dan terus berlatih.
Lalu, kami membuat kostum sesuai dengan peran yang kami mainkan.

Bagas mendapat peran sebagai Pak Tani. Dia membuat caping dari kertas bekas.

Dina mendapat peran sebagai kelinci. Dia membuat topi kelinci. Lucu, ya!

Hore, kami sudah selesai membuat kostum! Kami berlatih di atas panggung dengan memakai kostum itu.

Hore, hari pementasan sudah tiba! Kami siap tampil di panggung.

VIII. Bahan Bacaan Guru

Sebelum mengajak siswa mementaskan naskah drama sederhana, ada baiknya Sahabat Guru pelajari terlebih dahulu materi berikut ini agar nantinya bisa mendampingi dan membimbing siswa dengan baik. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pementasan teater adalah pemilihan naskah, latihan membaca naskah, latihan memerankan karakter, latihan pemanggungan, pemilihan peran (*casting*), dan penyiapan aspek artistik.

A. Pemilihan Naskah

Sahabat Guru, langkah awal yang perlu dilakukan sebelum pementasan adalah pemilihan naskah drama. Beberapa catatan yang perlu Sahabat Guru perhatikan saat memilih naskah drama untuk anak adalah:

1) tema lakon yang sesuai dengan kehidupan anak-anak;
2) bahasa dialog yang mudah dihafalkan dan komunikatif;
3) karakter tokoh yang jelas;
4) naskah sederhana/pendek (terdiri atas 2–4 halaman); dan
5) jalan/alur cerita sederhana.

B. Latihan Membaca Naskah

Sebelum aktor mampu berdialog dengan baik dalam pertunjukan drama, hal pertama yang dilakukan adalah berlatih membaca naskah drama. Melalui latihan membaca naskah, siswa akan memahami makna cerita dan karakter tokoh yang akan diperankan. Beberapa naskah drama biasanya mencantumkan catatan karakter cerita. Langkah-langkah yang bisa dilakukan saat latihan membaca naskah adalah sebagai berikut.

1) Pastikan semua siswa dalam kelompok mendapat salinan naskah. Berilah waktu kepada mereka untuk membaca dari awal sampai akhir cerita.
2) Tanyakan jalan cerita dan karakter tokoh-tokohnya.
3) Ajaklah siswa membaca nyaring secara bergantian (posisi siswa duduk melingkar) berdasarkan pembagian peran yang disepakati. Pembagian peran itu masih bersifat sementara, kemungkinan bisa terjadi pergantian peran setelah proses latihan. Lakukan tahap ini beberapa kali sampai peran tokoh sudah bisa dipastikan.
4) Latihlah setiap tokoh untuk pelan-pelan menghafalkan dengan melepaskan naskah (masih boleh membawa naskah saat berlatih), terus diulangi sampai lancar, dan siswa benar-benar hafal dengan dialog tokoh yang diperankan.

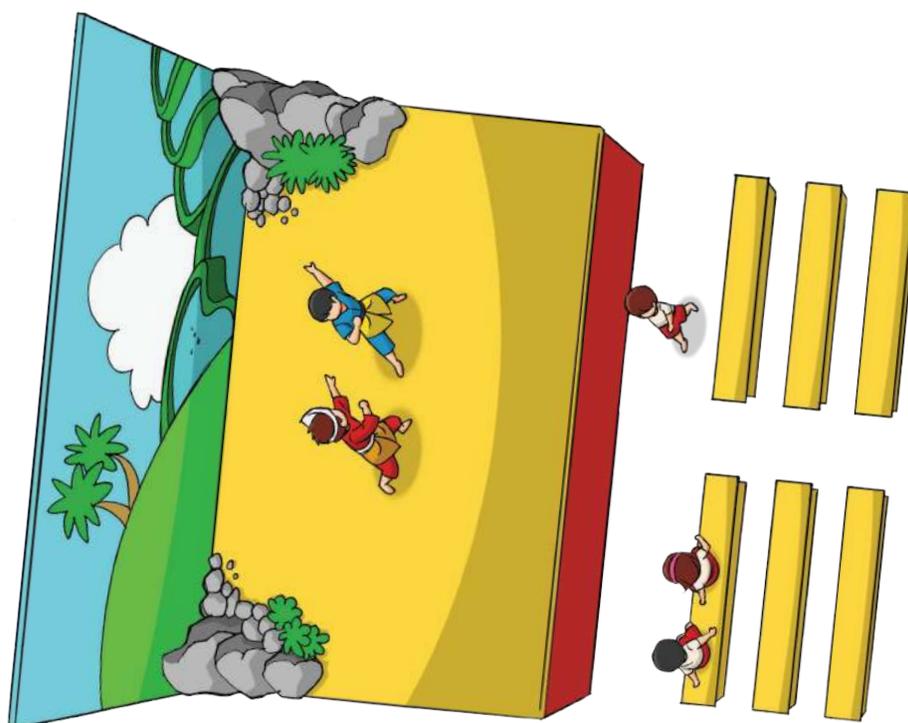
C. Latihan Memerankan Karakter

Setelah tahapan membaca dan menghafal naskah dilampaui, tahapan berikutnya adalah memberikan muatan karakter ke dalam dialog tokoh. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut.

1) Berikan bimbingan kepada masing-masing tokoh untuk mengimajinasikan ciri-ciri karakter yang diperankan, misalnya bentuk tubuhnya, cara berjalan, cara berbicara, dan sifatnya (pemarah, pendiam, usil, nakal, dan lain-lain).
2) Perintahkan masing-masing tokoh untuk mengaplikasikan ciri karakter peran dalam latihan berdialog. Lakukan beberapa kali sampai semua tokoh mampu menghadirkan karakter peran melalui dialog dan gestur. Gestur adalah sikap yang ditunjukkan melalui gerak tubuh, misalnya sikap setuju ditunjukkan dengan menganggukkan kepala.

D. Latihan Pemanggungan

Tahap selanjutnya adalah berlatih memasuki wilayah panggung. Tahapan ini dimaksudkan untuk melatih tokoh di wilayah permainan. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam latihan pemanggungan adalah sebagai berikut.

1) Perkenalkan wilayah atau area permainan dalam pementasan kepada siswa. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman bahwa posisi aktor di atas panggung tidak hanya berada pada wilayah tertentu saja, tetapi aktor dapat menguasai panggung dengan seimbang. Adapun pembagian wilayah permainan tampak pada gambar berikut ini:

2) Bimbinglah tokoh dalam hal *blocking* (penempatan posisi aktor di panggung secara tepat). Hal ini dimaksudkan agar antara aktor satu dengan lainnya tidak saling menutupi sehingga dapat terlihat semua oleh penonton dan panggung dapat digunakan secara merata atau seimbang oleh aktor.

E. Pemilihan Peran *(Casting)*

Pemilihan peran atau *casting* adalah pemilihan aktor/aktris yang akan membawakan tokoh-tokoh yang ada dalam naskah drama. Pemilihan peran biasanya dilakukan oleh sutradara atau bisa disepakati bersama dalam kelompok. Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan peran adalah sebagai berikut.

1) Pemilihan peran berdasarkan kecakapan/keterampilan aktor dalam tingkah laku kesehariannya. Sebagai contoh, tokoh cerita yang memiliki karakter periang dimainkan oleh siswa yang mempunyai tingkah laku periang.
2) Pemilihan peran berdasarkan bentuk fisik, yaitu pemilihan tokoh yang disesuaikan dengan bentuk fisik siswa. Sebagai contoh, tokoh cerita yang mempunyai karakter fisik kurus diperankan oleh siswa yang mempunyai bentuk badan kurus.
3) Pemilihan peran berdasarkan watak dan emosi, yaitu pemilihan tokoh yang disesuaikan dengan temperamen emosi siswa. Sebagai contoh, karakter tokoh cerita pemarah diperankan oleh siswa yang punya temperamen mudah marah.
4) Pemilihan peran yang bertentangan dengan ciri emosi dan fisik. Tipe pemilihan tokoh ini dapat digunakan sebagai media pendidikan bagi siswa yang mempunyai watak berkebalikan. Sebagai contoh, tokoh cerita yang mempunyai karakter cerewet dimainkan oleh siswa yang pendiam.

F. Penyiapan Aspek Artistik

Agar pertunjukan teater yang disajikan oleh kelompok siswa menjadi menarik untuk dinikmati, perlu diberikan beberapa aspek artistik, Agar pertunjukan teater yang disajikan oleh kelompok siswa menjadi menarik untuk dinikmati, perlu diberikan beberapa aspek artistik, baik untuk artistik aktor maupun kelengkapan artistik panggung. contoh artistik aktor adalah kostum dan properti. Contoh artistik panggung adalah meja, kursi. dan level. Yang perlu diperhatikan ketika menyiapkan aspek artistik dalam pementasan naskah sederhana untuk anak adalah sebagai berikut.

1) Pilihlah bahan dan peralatan yang terjangkau dan mudah ditemukan, baiknya gunakan bahan/peralatan yang akrab dengan lingkungan anak atau sekolah.
2) Pemilihan kostum hendaknya mempertimbangkan faktor keamanan dan kenyamanan ketika dipakai aktor.
3) Jika aspek artistik harus dibuat sendiri oleh siswa, gunakanlah bahan-bahan yang murah dan terjangkau, misalnya kardus bekas.
4) Jika memerlukan properti jadi, pilihlah yang sudah tersedia di sekolah atau di rumah siswa.

IX. Daftar Referensi

Sahabat Guru dapat memanfaatkan referensi berikut ini untuk menambah wawasan seputar unit ini.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Iswantara, N. 2016. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Purwatiningsih & Hartini, N. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajarannya*. Surakarta: UNS Press.

Penutup

Sahabat Guru, demikianlah tujuan kegiatan, prosedur kegiatan, refleksi guru, asesmen, pengayaan, daftar pustaka, lembar kegiatan siswa, bahan bacaan siswa, dan bahan bacaan guru yang bisa Sahabat Guru manfaatkan. Akan tetapi, Sahabat Guru juga boleh melakukan kegiatan pembelajaran alternatif yang menurut Sahabat Guru lebih mudah diikuti dengan tujuan pembelajaran yang masih sesuai. Sahabat Guru dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam buku ini dengan memasukkan unsur budaya daerah maupun kearifan lokal. Intinya, kegiatan pembelajaran yang disajikan dalam buku ini bersifat luwes. Sahabat Guru bebas berkreasi menciptakan pembelajaran yang lebih menarik. Daftar pustaka yang dicantumkan dalam buku ini bisa Sahabat Guru gunakan untuk mendalami konsep seni teater. Sahabat Guru juga boleh mencari referensi lain untuk menambah wawasan dan khazanah keilmuan.

Sahabat Guru, selamat berjuang mendidik generasi emas Indonesia! Jangan lupa untuk selalu menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada mereka!

Salam hormat!

Indeks

Glosarium

adegan bagian dari babak yang menggambarkan satu suasana dari beberapa suasana dalam babak

akting tingkah laku yang dilakukan pemain sebagai wujud penghayatan peran yang dimainkan di atas panggung

aktor/aktris tokoh yang melakukan akting dalam pertunjukan teater

artistik segala unsur kreasi yang dijadikan pendukung pementasan sehingga dapat menjadi lebih indah dan hidup

blocking penempatan posisi atau kedudukan tubuh aktor di atas panggung; *blocking* yang baik harus seimbang, utuh (terlihat), dan variatif

ekspresi ungkapan jiwa aktor dalam pertunjukan yang dapat ditunjukkan melalui gerak, mimik (raut wajah), dan suara

gestur sikap atau pose tubuh aktor di panggung yang mengandung makna

karakter perwatakan tokoh yang mencerminkan ciri-ciri fisik, sosial, dan psikologis

kostum segala sesuatu yang dikenakan aktor di tubuhnya yang berfungsi untuk memperjelas karakter tokoh dan mendukung apa yang akan ditampilkan

mimesis tiruan berdasarkan kenyataan yang dilakukan oleh seniman (aktor, pelukis, penari, dan lainnya) melalui proses imajinasi dan penghayatan

olah tubuh latihan penguasaan bagian-bagian tubuh yang dapat digerakkan dan dikontrol, dimaksudkan agar dapat menguasai secara sadar bagian-bagian tubuh yang akan digunakan untuk menunjang kebutuhan seorang pemeran dan menggambarkan sosok tokoh yang akan diperankan

olah suara latihan mengucapkan vokal, kata, maupun dialog dalam suatu pementasan agar suara bisa terdengar jelas

properti semua perlengkapan yang dibutuhkan saat pementasan untuk menunjang pertunjukan secara keseluruhan

tablo pertunjukan teater yang disajikan aktor di panggung dengan posisi tubuh diam/tidak bergerak

teater bentuk pertunjukan yang mengetengahkan cerita yang di dalamnya terdapat elemen gerak (tingkah laku), suara, musik, atau nyanyian

Daftar Pustaka

Aubert, C. 1970. *The Art of Pantomim*. New York: Benjamin.

Blaxland, W. 2000. *Drama Lower Primary: Ready-to-Go Ideas and Activities for an Exciting Drama Program*. Sydney: Blake Education.

Drama Notebook. 2018. *40 Classic Drama Games: Every Drama Teacher Should Know!*. Portland: Rumplestiltskin Press.

Farmer, D. 2007. *101 Drama Games and Activities*. USA: Lulu Publishing.

Goodwin, J. 2006. *Using Drama to Support Literacy Activities for Children Aged 7 to 14*. London: Paul Chapman Publishing.

Hamzah, A.A. 1985. *Pengantar Bermain Drama*. Bandung: Rosda.

Iswantara, N. 2007. *Wajah Pantomim Indonesia: Dari Sena Didi Mime hingga Gabungan Aktor Pantomim Yogyakarta*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Iswantara, N. 2016. *Drama: Teori dan Praktik Seni Peran*. Yogyakarta: Media Kreatifa.

Phillips, S. *Drama with Children*. London: Oxford University Press.

Purwatiningsih & Hartini, N. 2004. *Pendidikan Seni Tari-Drama di TK-SD*. Malang: UM Press.

Sitorus, E.D. 2002. *The Art of Acting: Seni Peran untuk Teater, Film, dan TV*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Swale, J. 2016. *Drama Games for Rehearsals*. London: Nick Hern Books.

Teeuw, A. 1984. *Sastra dan Ilmu Sastra: Pengantar Teori Sastra*. Bandung: Pustaka Jaya.

Van Luxemburg, J., dkk. 1991. *Pengantar Ilmu Sastra*. Jakarta: Gramedia.

Waluyo, H.J. 2007. *Drama: Naskah, Pementasan, dan Pengajaran*. Surakarta: UNS Press.

Curriculum Vitae Penulis

Nama Lengkap : Musthofa Kamal, S.Pd., M.Sn.
Telp Kantor/HP : 081334775693
Email : must.kamal@yahoo.com
Akun *Facebook/IG* : @kamaltidul
Instansi : Universitas Negeri Malang
Alamat Instansi : Jalan Semarang 5, Malang, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Teater

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. Dosen Sastra dan Drama/Teater di JSI FS Universitas Negeri Malang
2. Dosen Bahasa dan Sastra di Universitas Terbuka

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. MI Al Azhar Lamongan (1982-1987)
2. MTs Al Azhar Lamongan (1987-1989)
3. SMA Assa'adah Bungah Gresik (1989-1992)
4. S1 IKIP Negeri Malang (1992-2005)
5. S2 Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2007-2009)
6. S3 Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2018-sekarang)

Judul Buku/Karya dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Teori Pemeranan (2010)
2. Latihan Dasar teater (2012)
3. Pemanfaatan Potensi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran dengan Teknik Observasi Lingkungan Di Sekolah Dasar (2015)
4. Pemanfaatan Potensi Kearifan Lokal dalam Pembelajaran dengan Teknik Observasi Lingkungan Di Sekolah Dasar (2016)
5. Teaching Materials And Techniques Needed By Foreign Students In Learning Bahasa Indonesia (2017)
6. Cognitive Learning Strategy of BIPA Students in Learning the Indonesian Language (2018)
7. The Cultural and Academic Background of BIPA Learners for Developing Indonesian Learning Materials (2019)
8. Relasi Teater Kampus terhadap Pendidikan Tingkah Laku (2019)
9. Membangun Humanisme melalui Pendidikan Seni di Era Industri 4.0 (2019)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Pengembangan Prototipe Pembelajaran yang Menggunakan Teknik Observasi Lingkungan dengan Memanfaatkan Potensi Kearifan Lokal di Sekolah Dasar Kabupaten Banyuwangi (2015)

Curriculum Vitae Penulis

Nama lengkap : Rifqi Risnadyatul Hudha, S.Pd. M.Pd.
Telp. kantor/HP : 085785350164
Email : rifqi.risna@gmail.com
Akun Instagram : @rifqi_risna
Instansi : MediaGuru
Alamat instansi : Jalan Darmawangsa, Surabaya, Jawa Timur
Bidang keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. Penulis buku (2018-sekarang)
2. Editor buku (2019-sekarang)
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Malang (2014-2016)
4. Guru Bahasa Indonesia Homeschooling, Sekolah Dolan Malang (2014-2016)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. SD Negeri Kebonrejo II (1999–2005)
2. SMP Negeri 1 Gratitunon (2005–2008)
3. SMA Negeri 1 Grati (2008–2011)
4. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah di Universitas Negeri Malang (2011–2015)
5. S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas Negeri Malang (2016–2018)

Judul Buku/Karya dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Literasi Membaca Era Digital: Sesuai Standar PISA (Programme for International Student Assessment) (2019)
2. Model-Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Era Digital (2019)
3. Metamorfosis, Jawaban untuk Sapardi: Antologi Puisi (2019)
4. Mengapa Kapal Bisa Terapung? (2020)
5. Mengapa Pesawat Bisa Terbang? (2020)
6. Kacamata Editor: Fiksi Mini Proses Kreatif dalam Menulis (2020)
7. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Bangkai yang Baik Hati (2020)
8. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Edelweis yang Sabar (2020)
9. Seri Mengenal Bunga Langka: Bunga Kantung Semar yang Jujur (2020)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Pengembangan Instrumen Asesmen Berbasis PISA dengan Aplikasi Pengolah Soal
2. Tindak Bertanya Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IX Akselerasi SMP Negeri 3 Malang
3. Pematuhan Prinsip Kesantunan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Negeri 1 Purwosari

1.

Curriculum Vitae Penelaah

Nama Lengkap : Dr. Deden Haerudin, S.Sn. M.Sn.
Telp Kantor/HP : (021) 4895124
Email : dedenhaerudin@unj.ac.id
Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta
Alamat Instansi : Jalan Rawamangun Muka, Jakarta Timur
Bidang Keahlian : Seni teater

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. Dosen tetap di Program Studi Pendidikan Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.
2. Sutradara dan penulis naskah teater.

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. S-1 Teater, STSI Bandung (1997).
2. S-2 Penciptaan Seni, Pascasarjana ISI Yogyakarta (2009).
3. S-3 Pengkajian Seni, Pascasarjana ISI Yogyakarta (2019).

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. *Konstruksi Seni Teater* (LPPM-UNJ Press, 2015).
2. *Seni Budaya (Teater) untuk Kelas VII SMP* (buku siswa dan buku guru; Kemdikbud, 2013).
3. *Seni Budaya (Teater) untuk Kelas VIII SMP* (buku siswa dan buku guru; Kemdikbud, 2013).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

1. Aplikasi *Role-Play* Melalui Teknik Olah Tubuh Imaji (2019).
2. Sirkus Anjing: Social Political Criticize of Kubur Theater Group in New Order Regime (2014).
3. Tokoh Kabayan sebagai Inspirasi Torotot Heong the Song of Kabayan (2008).

Curriculum Vitae Penelaah

Nama Lengkap : Tria Sismalinda
Telp Kantor/HP : 087884671023
Email : tsismalinda24@gmail.com
Instansi : Sekolah Global Jaya
Alamat Instansi : Emerald Boulevard, Bintaro Sektor IX, Tangerang Selatan, Banten
Bidang Keahlian : Guru Teater SMP dan SMA Program International Baccalaureate

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. Guru Teater Diploma Program International Baccalaureate (2006–sekarang).
2. Diploma *Theatre Examiner* International Baccalaureate (2014–sekarang).
3. Guru Drama *Middle Years Program* (MYP) International Baccalaureate (2004–sekarang).
4. Dosen Bahasa Inggris paruh waktu Akademi Kesehatan Andalusia, Serpong, Tangerang Selatan (2018–sekarang).
5. Kepala Departemen Seni dan Pertunjukan Sekolah Global Jaya (2015–2020).

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. Magister Pendidikan, Universitas Pelita Harapan (lulus 2019).
2. Sarjana Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta (lulus 2002).

Produksi Teater (10 Tahun Terakhir):
1. *Year 12 Teater Diploma Collaborative Project and Solo Performance* (penasihat, 2015–sekarang).
2. *Sekolah Global Jaya Arts Expo* (sutradara dan manajer pertunjukan, 2020).
3. *Primary* Drama Musikal: *Annie* (sutradara, 2018).
4. *Sekolah Global Jaya Arts Festival* (penasihat, 2017).
5. *Secondary* Drama Musikal: *Grease* (sutradara, 2015).
6. *Primary* Drama Musikal: *Aladdin* (sutradara, 2014).
7. *Sekolah Global Jaya Arts Festival*: Drama Musikal *Sister Act* (sutradara, 2014).
8. *Primary* Drama Musikal: *Timun Mas* (sutradara, 2013).
9. *Secondary Drama Production*: *Romeo Juliet* (sutradara, 2010).

Curriculum Vitae Penyunting Naskah

Nama Lengkap : Nurahmat Agustianto, S.Pd.
Telp Kantor/HP : (0342) 801921/082131432107
Email : nurahmat.agustianto@gmail.com
Instansi : UPT SP SMP Negeri 1 Blitar
Alamat Instansi : Jalan A. Yani 8, Blitar, Jawa Timur 66111
Bidang Keahlian : Penyuntingan naskah, penerjemahan

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. Penerjemah dan editor lepas (sejak 2011)
2. Editor di Wikipedia bahasa Indonesia (sejak 2011)
3. Guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Blitar (sejak Maret 2019)
4. Kepala Perpustakaan SMP Negeri 1 Blitar (sejak Januari 2020)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. S-1 Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang (lulus 2018)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Tidak ada.

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):
1. Konjungsi Temporal dan Kausal dalam Autobiografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Blitar (2019)

Curriculum Vitae Ilustrator

Nama Lengkap : Novel Varius Rizal Apriaji
Telp Kantor/HP : 082132922723
Email : novpixel@gmail.com
Instansi : -
Alamat Instansi : De Cassablanca Residence C7/09, Malang, Jawa Timur
Bidang Keahlian : Ilustrator

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):
1. 2004–2006 : Ilustrator di Rematra Komunikasi Rupa
2. 2007–2008 : Ilustrator di Kids Media Publishing
3. 2008–2010 : Ilustrator dan animator di Awaken Dreams Studio
4. 2010–2014 : Ilustrator dan animator di Ace Viral Game Studio (Inggris)
5. 2014–sekarang : Ilustrator lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:
1. SDN Purwodadi 3 Malang (1990–1996)
2. SMP 5 Malang (1996–1998)
3. SMU Negeri 3 Malang (1998–2001)
4. S-1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Malang (2001–2006)

Buku yang Pernah Dibuat Ilustrasi dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):
1. Kisah Menakjubkan 25 Nabi dan Rasul: Kisah Nabi Idris A.S. (Kompas Gramedia, 2018)
2. Cerita Fikih Untuk Anak Shaleh: Shalatlah (Qibla, 2018)
3. Cerita Fikih Untuk Anak Shaleh: Berburu Takjil (Qibla, 2018)
4. Ceria Ramadhan di 5 Benua-25 Negara (Ziyad Books, 2018)
5. Semarak Idul Fitri di 5 Benua-25 Negara (Ziyad Books, 2018)
6. 55 Dongeng Fantasi Dunia (Elex Kids, 2018)
7. Jawab Yuk Teka-Tekinya (Bhuana Ilmu Populer, 2018)
8. Dongeng Karakter Utama Anak Usia Dini: Gotong Royong (Bhuana Ilmu Populer, 2018)
9. Jujur Itu Lebih Baik (Olany Agus Widiyani, 2018)
10. Cinta Kuliner Indonesia (Olany Agus Widiyani, 2017)
11. Dongeng Ajaib: Kantong Bubuk Bintang Ajaib (Noura, 2017)
12. Dongeng Ajaib: Chelonia dan Penyu Istimewa (Noura, 2017)

Curriculum Vitae Desainer

Nama Lengkap	: Abdur Rohman
Telp Kantor/HP	: 08155024124
Email	: arohmanmail@yahoo.com
Instansi	: Pustaka Media Guru
Alamat Instansi	: Jl. Dharmawangsa VII/14 Surabaya, Jawa Timur
Bidang Keahlian	: Desainer/Layouter

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1. 2000–2015 : Pemimpin Redaksi PT Mediantara Infopersada
2. 2010–Sekarang : Tenaga Ahli Humas Universitas Negeri Surabaya
3. 2015–Sekarang : Redaktur Harian Duta Masyarakat (Surabaya)
4. 2017–2018 : Tenaga Ahli Majalah Dokter Indonesia IKA FK Unair
5. 2018–Sekarang : Tenaga Ahli Majalah Humas Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (Unusa)
6. 2018–Sekarang : Desainer/Layouter Pustaka Media Guru
7. 2020–sekarang : Desainer/Layouter lepas

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. MI Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1984–1989)
2. MTs Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1989–1991)
3. MA Ma'arif Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik (1991–1994)
4. S-1 Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Surabaya (Unesa) (1994–1999)

Buku yang Pernah Dibuat Desain dan Tahun Pelaksanaan (10 Tahun Terakhir):

1. KPRI Karya Dwijatama: Karya Lintas Generasi (Prima Abadi Jaya 2021)
2. Interseksi dan Bahasa Sastra Karya Anak (Prima Abadi Jaya 2020)
3. East Java Green Scout Innovation 2020 (Kwarda Jawa Timur 2020)
4. Ketahanan Keluarga di Masa Pandemi Covid-19 (Diknas Jawa Timur 2020)
5. Hanya Sebuah Noktah (Prima Abadi Jaya 2020)
6. Membuncak Inovasi Mengantar Generasi (Kwarda Jawa Timur 2020)
7. Novel Perasaan dan Rasa Sakit (Pustaka Media Guru 2020)
8. Inilah Unesa 2019 (Unesa Press 2019)
9. Prof. Dr. Warsono, M.S Gagasan dan Pemikiran (Unesa Press 2018)
10. Buku Puisi Menanam Cendena (Madril Pustaka Production 2018) dan masih banyak lagi